CÓMO DIBUJAR MANGA

2

Técnicas

¡Aprende todos los secretos del cómic japonés!

NORMA Editorial

biblioteca creativa

CÓMO DIBUJAR MANGA

2. Técnicas

NORMA Editorial

DIARIO DEL AYUDANTE POR UN DÍA

APRENDER DE LOS PROPIOS ERRORES

Matsuoka Hideki

ESTO ES EL ESTUDIO.
HOY NO HAY MUCHO TRABAJO, ASÍ QUE LOS AYUDANTES DE SIEMPRE NO ESTÁN.
SÓLO CON ESTAR AQUÍ YA ME SIENTO EN EL MUNDILLO...
¡¡¡¡AY QUÉ ILUSIÓÓÓN !!!!

BUENO, ¡VAMOS ALLÁ!
¡A AYUDAR EN LO QUE SE PUEDA Y SACAR PARTIDO DE LAS TÉCNICAS PROFESIONALES!

PRIMERA TAREA: TRAZAR LAS VIÑETAS.
PUES PARA EMPEZAR, ME VAS A TRAZAR LAS VIÑETAS.
DE ACUERDO.

DE MOMENTO NO ES TAN DIFÍCIL.
HASTA YO PUEDO HACERLO...

¡MECACHIS!
¿EH?

¡ME HE SALIDO! ¡LO SIEEEEENTO!

TRANQUILA, MUJER, QUE LUEGO SE CORRIGE CON BLANCO.

MENOS MAL, YA PENSABA QUE HABÍA METIDO LA PATA.

UFF

SEGUNDA TAREA: TRAZAR LAS LÍNEAS CINÉTICAS Y LOS SOMBREADOS.

AHORA ME TRAZAS LAS LÍNEAS CINÉTICAS.

VALE.

LOS SOMBREADOS SE LOS DEJO A MICHIKO.

AHORA NO ME PIENSO EQUIVOCAR.

TODAS LAS LÍNEAS TIENEN QUE ESTAR EN DEFINICIÓN.

ZISH

¡NOO!

Y AHORA QUÉ.

ME HE PASADO DE TINTA Y HA CAÍDO UNA GOTA... ¿Y AHORA QUÉ HAGOOO?

AY, AY, AY.

NO PASA NADA, MIE, ESO TAMBIÉN SE PUEDE CORREGIR.

SE PUEDE APLICAR CORRECTOR Y VOLVER A TRAZAR LA LÍNEA ENCIMA...

O SE PUEDE BORRAR CON GOUACHE BLANCO Y TRAZAR OTRA LÍNEA AL LADO.

MENOS MAL QUE NO LE HE DADO UN DIBUJO...

UFF

DENTRO DE UN DIBUJO, APLICAR EL GOUACHE BLANCO RESULTA MUCHO MÁS DIFÍCIL.

TERCERA TAREA: DIBUJAR LOS FONDOS.

AHORA ME VAS A DIBUJAR UNOS FONDOS SIMPLES.

LOS DIFÍCILES SE LOS DEJO A MICHIKO.

MUY BIEN.

ESTO YA ME GUSTA MÁS.

MICHIKO NO SE FÍA UN PELO.

LALARÁ LARITO...

BUENO, EL BORRADOR YA ESTÁ.

PUES VAMOS A ENTINTAR.

OYE OYE, ESPERA UN SEGUNDO.

CREO QUE ES MEJOR QUE MI HERMANO LE ECHE UN VISTAZO.

MICHIKO SE EMPIEZA A ASUSTAR...

A VECES LOS AYUDANTES DIBUJAN DIFERENTE DEL MAESTRO, Y ES CONVENIENTE REVISARLO.

OYE... MIE.

¿HAS TENIDO EN CUENTA LA PERSPECTIVA?

EH, NO.

LO HE DIBUJADO POR INTUICIÓN.

COMO NO TIENES MUCHA PRÁCTICA, MÁS VALE QUE USES LA PERSPECTIVA.
PORQUE VERÁS, CUANDO USAMOS LA PERSPECTIVA...
BLA BLA BLA
AH, VALE. AHORA LO CORRIJO TODO CON LA PERSPECTIVA.
QUÉ BIEN, CUÁNTO ESTOY APRENDIENDO.
MENOS MAL QUE SE ME HA OCURRIDO REVISAR...
UFF
CUARTA TAREA: COMPLETAR EL DIBUJO. BORRAR, RELLENAR, CORREGIR.
PUES AHORA YA SÓLO QUEDA EL FINAL.
VALE.
PRIMERO HAY QUE BORRAR, LUEGO RELLENAR EN NEGRO DONDE HAY CRUCES ROJAS...
Y DESPUÉS SE PONE EL CORRECTOR.
MUY BIEN.
BORRAR CUESTA MÁS DE LO QUE PENSABA...
RUB
RUB
Y AHORA, A RELLENAR.
¡¿QUÉ HE HECHO?!
AY, DIOS.

ME HE VUELTO A SALIR... QUÉ MAAAAL.
¡HALA!
TAMPOCO ES PARA TANTO.
YA ME IMAGINABA UN MANCHURRÓN...
ESO TAMBIÉN SE PUEDE CORREGIR.
PARECE QUE NO ESTÁ MUY LIMPIO, PERO IMPRESO QUEDA BIEN.
QUINTA TAREA: PONER LAS TRAMAS.
AHORA ME PEGAS LAS TRAMAS.
MICHIKO SE ENCARGA DE RECORTAR.
VALE.
ME ENCANTA PEGAR LAS TRAMAS.
ESTOOO... OYE, MIE...
NO SE TE OCURRA CORTAR LAS TRAMAS SOBRE EL ORIGINAL, ¿EH?
MICHIKO DESCONFÍA UN MONTÓN.
OYE MICHIKO, QUE SOY PRINCIPIANTE, PERO TAMPOCO TANTO...
AUNQUE ALGUNA VEZ LO HE HECHO...
YA HE TERMINADO CON LAS TRAMAS.
HUY, QUÉ RAPIDEZ.

MIRA, AQUÍ TE HAS DEJADO UN HUECO. Y SE NOTA UN MONTÓN.
AH, ES VERDAD, LO SIENTO.
BUENO, NO IMPORTA, SI REPASAMOS LA LÍNEA QUEDARÁ MÁS GRUESA Y ASÍ NO SE NOTA.
HALA, QUÉ GUAY.
YA TENEMOS UNA HOJA.
PLAS, PLAS
QUÉ BIEN, QUÉ BIEN.
A PESAR DE LOS CONSTANTES ERRORES DE MIE,
CON LA AYUDA DE MICHIKO,
MECA-CHIS.
¡¡¡¡NOOO !!!!
¡¿QUÉ HE HECHO?!
HAN PODIDO TERMINAR EL TRABA-JO.

BIEN JUGADO, CHICOS

SEXTA TAREA (¿TAREA?): CELEBRACIÓN.

MIE, MUCHAS GRACIAS, PARA SER LA PRIMERA VEZ, HAS HECHO UN BUEN TRABAJO.

NO HAS CAÍDO DOS VECES EN UN MISMO ERROR, Y ESO NO ESTÁ NADA MAL.

PERO POCO A POCO IRÉ APRENDIENDO DE MIS ERRORES.

MUCHAS GRACIAS POR TODO.

DESPUÉS DE ESTA EXPERIENCIA,

¡SÉ QUE PODRÉ LLEGAR A PROFESIONAL!

BUENO, YO POR LO MENOS NO HE HECHO NINGÚN ERROR COMO ÉSE.

¡AH, ESO! CASI NUNCA PASA.

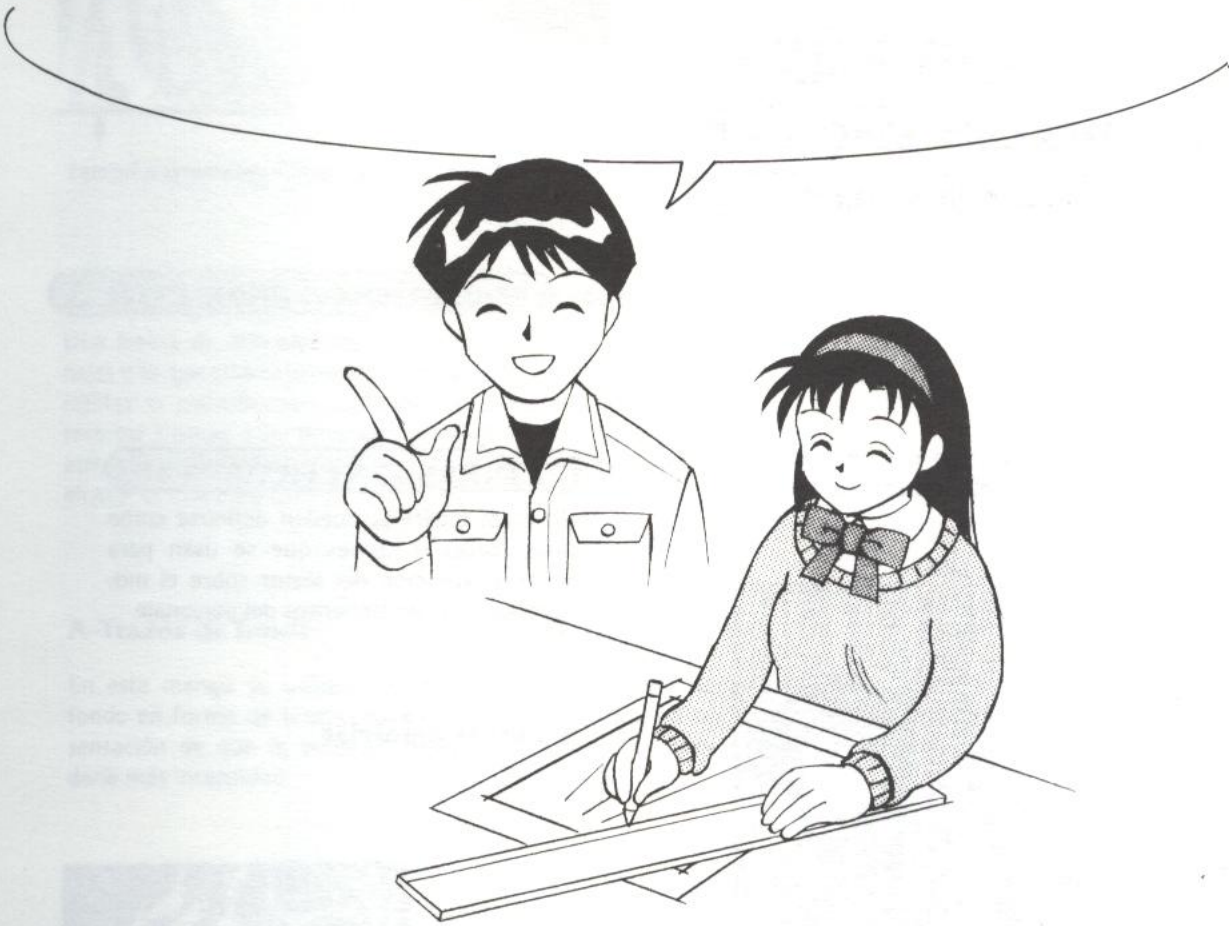
A LO MEJOR UNA O DOS VECES EN LA VIDA.

¿Y AHORA QUÉ?

COLORÍN COLORADO

Capítulo PRIMERO

TÉCNICAS BÁSICAS PARA DIBUJAR FONDOS



TÉCNICAS BÁSICAS PARA FONDOS

Los personajes manga se mueven en las viñetas. Llamamos fondo a todo lo que no son personajes. Dibujando en las viñetas fondos simples compuestos por edificios y líneas cinéticas, mostramos al lector el emplazamiento, los sentimientos y las acciones de los personajes.

Podemos clasificar los tipos de fondos en tres grandes grupos.

1. Líneas cinéticas

2. Recursos narrativos

3. Fondos sencillos

A continuación, explicamos a grandes rasgos cada una de estas categorías.

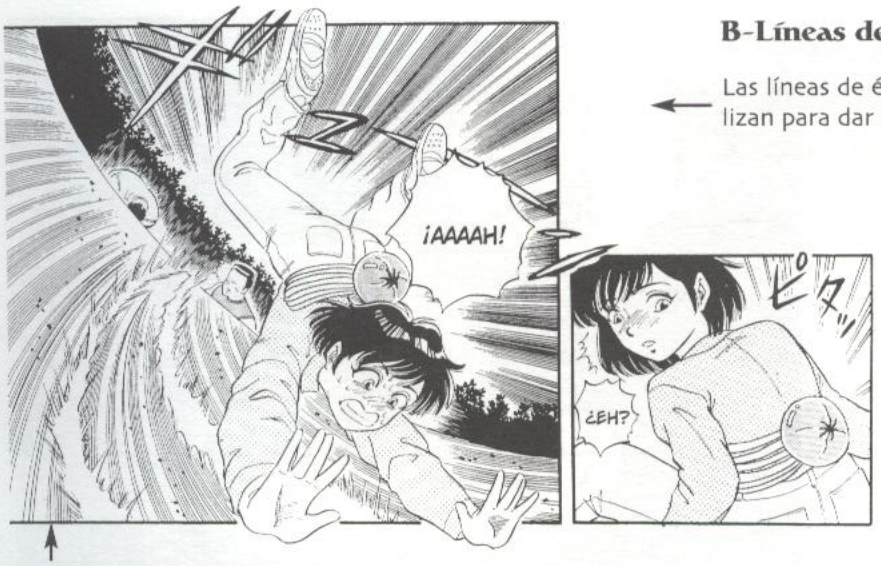
1. Líneas cinéticas

Las líneas cinéticas pueden definirse como líneas rectas o curvas que se usan para llamar la atención del lector sobre el movimiento y los sentimientos del personaje.

A-Líneas paralelas

Hay casos en que se trazan las paralelas en vertical.

Aquí las paralelas se utilizan para dar velocidad.



B-Líneas de énfasis

Las líneas de énfasis también se utilizan para dar velocidad.

O para enfocar la atención del lector en la parte de la viñeta que se quiere destacar.

También se emplean líneas curvas.

2. Recursos narrativos

Una forma de expresar los sentimientos de los personajes o lo que está ocurriendo es dibujar trazos de fondo, rejillas o puntillismo; también se pueden pegar y recortar tramas. Hay diversos estilos. Para resaltar una atmósfera concreta, se puede recurrir a otro tipo de efecto, el fondo en blanco.

A-Trazos de fondo

En este manga se utilizan trazos de fondo en forma de bruma para dar la sensación de que la escena «arde» y darle más intensidad.

B-Tramas

En la viñeta tenemos un destello de trama. Esta técnica consiste en raspar la trama con un cutter para conseguir un efecto de destellos.

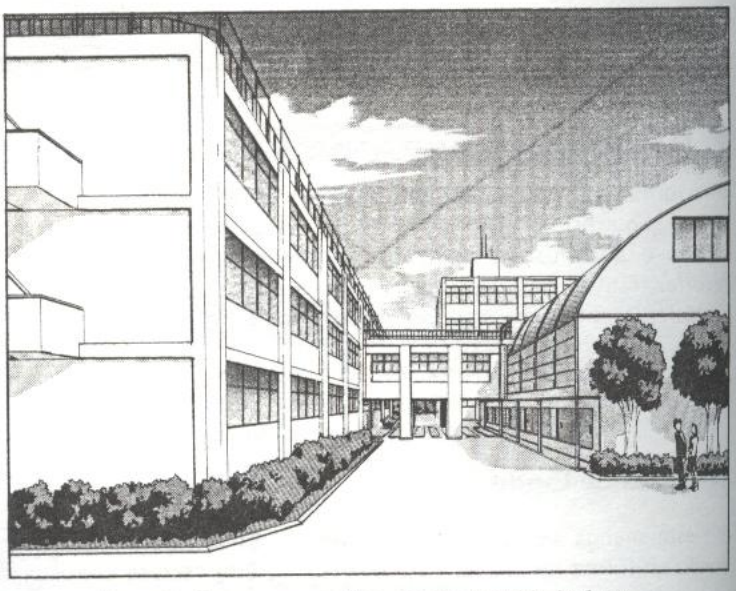
© Yu Yagami/Media Works/Dengeki Comics Gao!/"Elf wo karu monotachi"

3. Fondos sencillos

Los fondos sencillos pueden ser interiores o exteriores.
Este ejemplo consta de más detalles que los de las páginas 16 y 17, pero es necesario que el lector comprenda dónde está el personaje y cuándo se desarrolla la acción.

A-Interiores

B-Exteriores



Un colegio en perspectiva con un punto de fuga.

Fondo de rascacielos.

La perspectiva de tres puntos confiere a la imagen un efecto de profundidad.

También se pueden emplear fondos naturales.

En los mangas de ciencia ficción aparecen con frecuencia edificios destruidos.

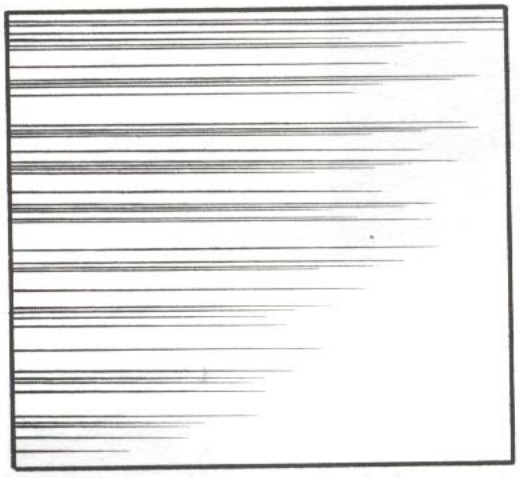
En el manga, es importante utilizar equilibradamente estos efectos.

CÓMO DIBUJAR LÍNEAS CINÉTICAS

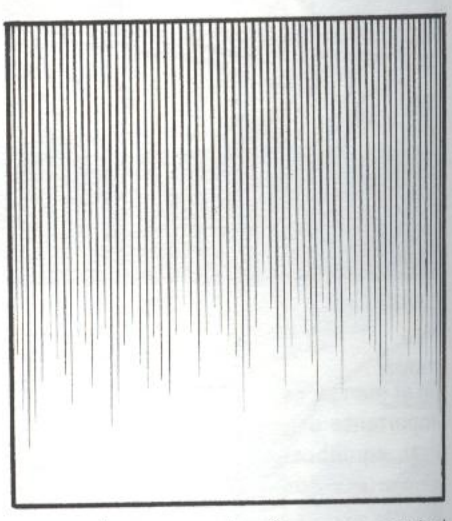
Hay tres tipos de líneas cinéticas. Se distinguen por la forma en que se trazan: paralelas, líneas de énfasis y líneas curvas.

LÍNEAS PARALELAS

Son líneas paralelas que se trazan con regla.



Se utilizan para expresar velocidad, que varía en función de la densidad. Cuanto más densas sean las líneas, más velocidad expresarán.

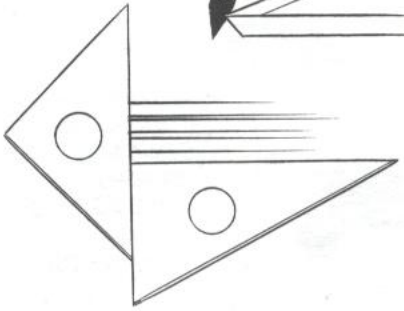


Se pueden trazar las líneas en vertical para indicar estados de mal humor y otros sentimientos.

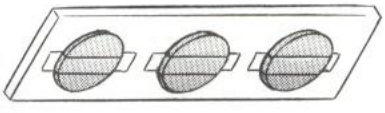
Cómo trazar las paralelas

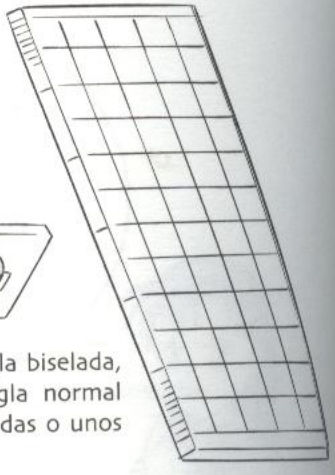
Para que no salgan torcidas utilizamos una regla cuadriculada. Si no disponemos de una regla cuadriculada, antes de trazar las líneas definitivas, se pueden dibujar a lápiz algunas paralelas de referencia.

Para evitar que se corra la tinta, se utiliza la regla por el lado del bisel.



También se pueden trazar utilizando dos escuadras.

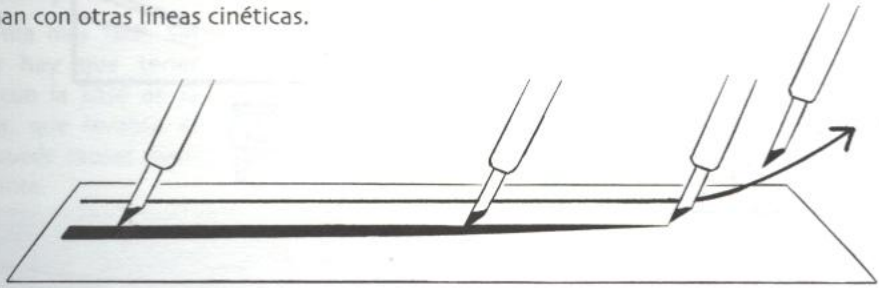




Si no tenéis una regla biselada, podéis usar una regla normal pegando unas monedas o unos tacos en la base.

1. Se cortan hacia la mitad de la viñeta y se combinan con otras líneas cinéticas.

2. Se pueden trazar por toda una viñeta.



En el ejemplo 1, la presión es la clave. A medida que se traza la línea se reduce la presión levantando la punta de la pluma del papel, como un avión que despega. Hay que trazar cada línea de una sola vez. En el ejemplo 2, hay que poner atención en el grosor de las líneas.

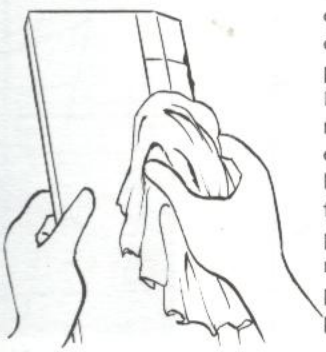
Esquema en aumento

REGULAR
Si se estrecha de golpe al final, no da sensación de velocidad.

MAL
Hay que tener cuidado de que no se agote la tinta o de lo contrario el final de la línea quedará interrumpido.

BIEN
El final de la línea tiene que ser largo y fino.

ATENCIÓN:



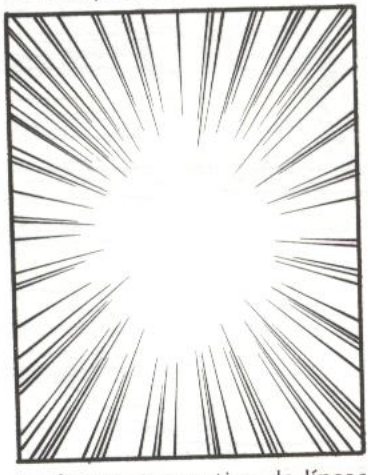
Para que no gotee la tinta, hay que tener cuidado con la cantidad que se coge con la plumilla.
Para evitar que se manche el dibujo, es conveniente limpiar con frecuencia las plumillas y las reglas con un pañuelo de papel.

Líneas de énfasis

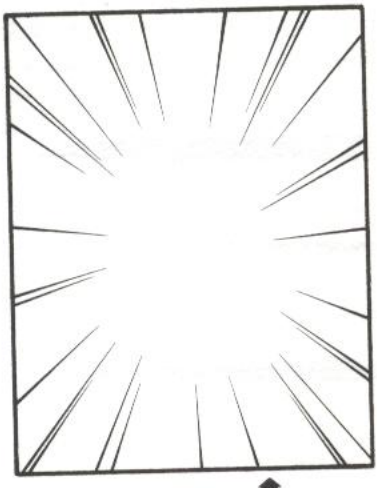
Primero se marca un punto de fuga y se trazan las líneas hacia ese punto.

Cómo trazar las líneas de énfasis

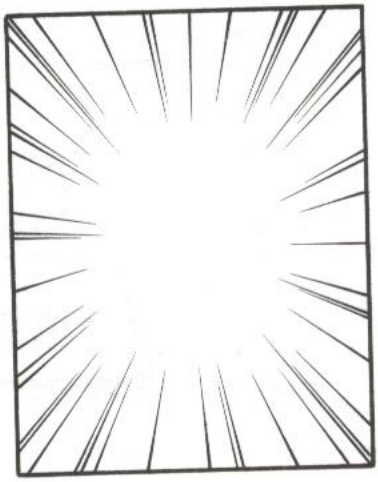
Las líneas cinéticas también se utilizan para dar velocidad.



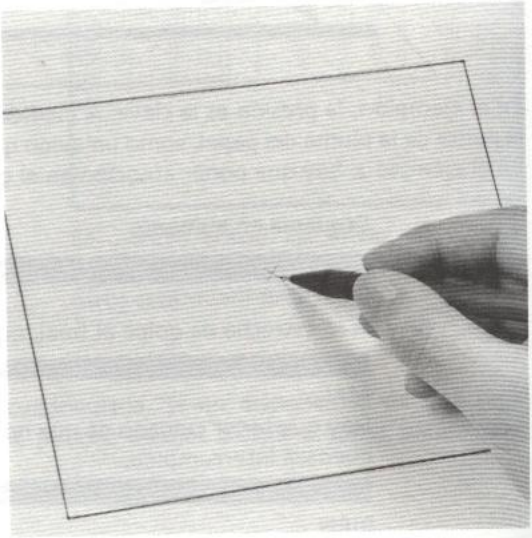
Aquí tenemos un tipo de líneas cinéticas que consta de trazos cortos.



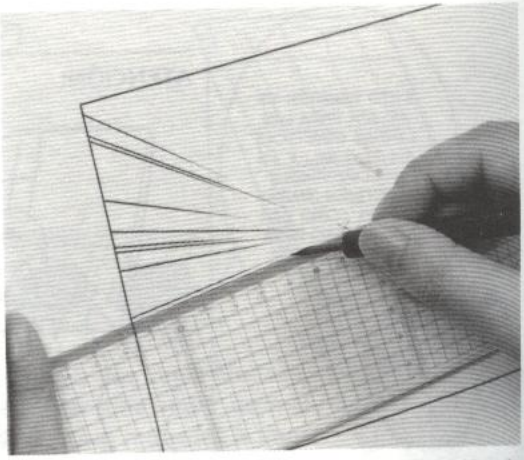
Según la densidad de las líneas, el efecto varía.



Al igual que las paralelas, las líneas de énfasis se trazan en definición.



1. Primero se toma un punto de fuga que se marca con una cruz.

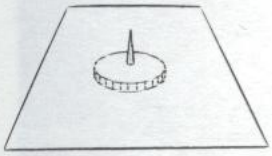


2. Se coloca la regla en dirección al punto de fuga y se traza la línea.

Vamos a probar con una chincheta

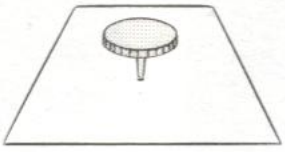
Cuando hay que trazar muchas líneas de énfasis, cuesta bastante colocar la regla hacia el punto de fuga.
Resultará mucho más fácil si clavamos una chincheta en el punto de fuga y colocamos la regla en esa dirección.
Hay tres formas de fijar la chincheta.

ATENCIÓN:
Si el pegamento del celo es muy fuerte puede dañar el papel al retirarlo, de modo que es mejor no apretar al pegarlo o utilizar cinta de pintor.



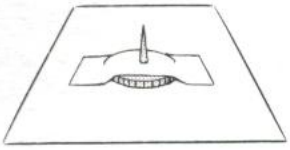
1. Por debajo

Es la forma más fácil. Sin embargo hay que tener cuidado con la base de la chincheta, que levanta el papel y puede causar manchas de tinta.



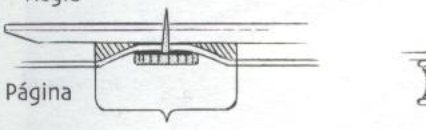
2. Por arriba, con un cuaderno debajo

Se coloca debajo un cuaderno viejo, y se clava la chincheta por arriba.

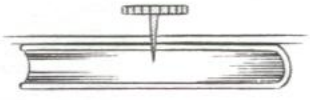


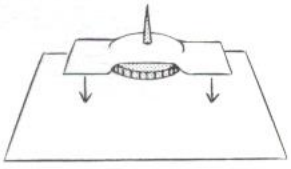
3. Con celo

Se pega la chincheta al papel con celo. De esta forma no se agujerea el papel, pero hay que tener cuidado con la base de la chincheta que levanta el papel y puede provocar manchas de tinta.



Zona de goteo de la tinta

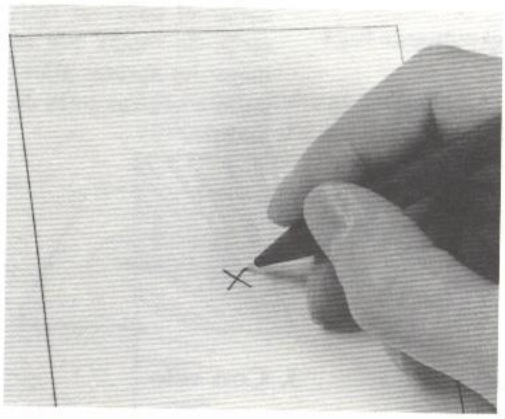




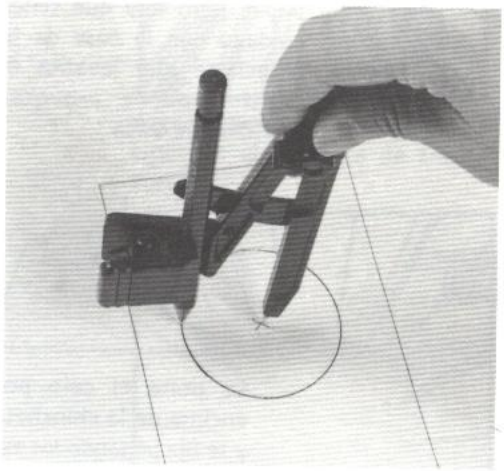
Se pone el celo por encima de la chincheta y se fija pegando los extremos al papel.

Cuando el punto de fuga se halla fuera del dibujo, se pega una hoja adicional con la marca del punto de fuga a la página y se trazan las líneas de énfasis.

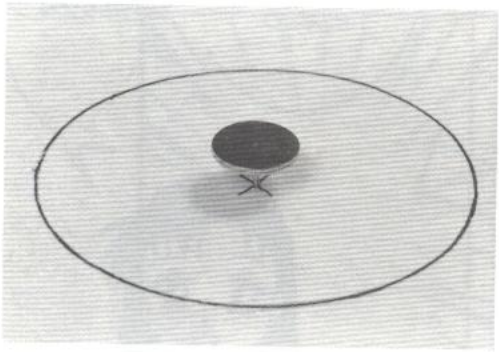
DESTELLOS EN NEGRO



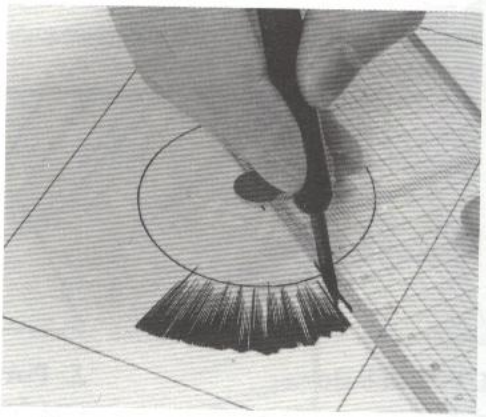
1. Escoger el punto de fuga.
Se marca con una X.



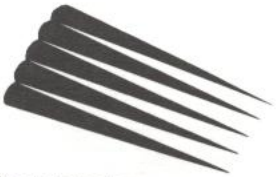
2. Dibujar una circunferencia.
Se dibuja una circunferencia del tamaño que se quiera en función del espacio que se necesite para las líneas de énfasis.
Se puede trazar a mano alzada, pero para los más perfeccionistas se recomienda usar un compás o una plantilla de circunferencias.



3. Clavar la chincheta.
Se clava la chincheta en el punto de fuga, en donde no haya mucha tinta para evitar que se corra.



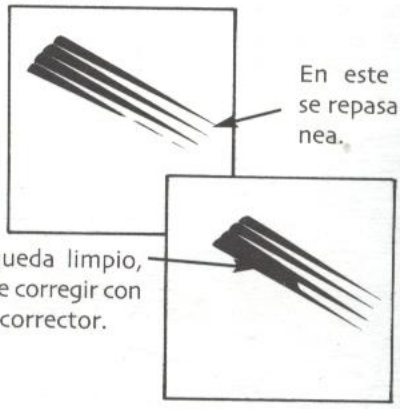
4. Dibujar los trazos en negro.
Hay que tener cuidado de no separar la regla de la chincheta al trazar las líneas.
Aquí es conveniente utilizar una plumilla redonda.



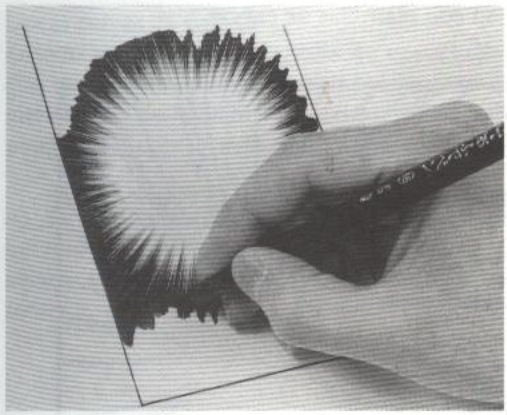
Al principio se presiona, pero se suaviza el trazo progresivamente.
Las líneas tienen que estar en definición.

Hay que tener cuidado de no dejar huecos entre una línea y otra.
Cuando se deje un hueco, se retoca con un rotulador pincel.

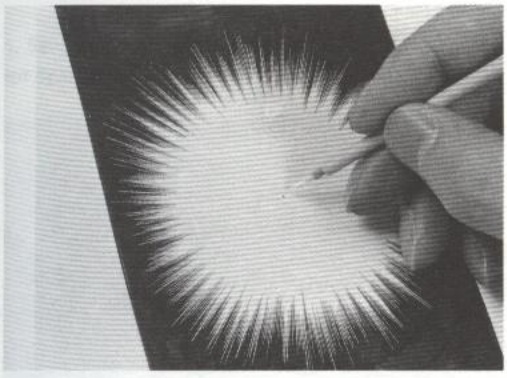
ATENCIÓN:



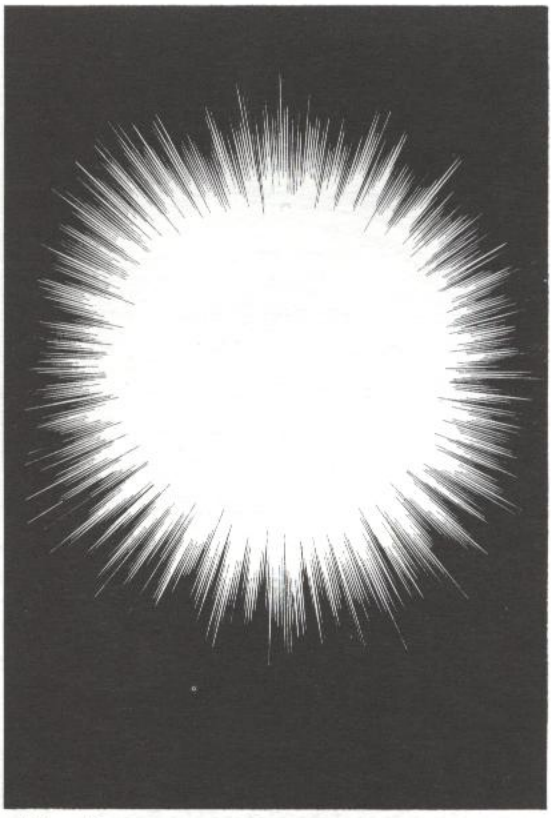
Si se coge tinta en exceso con la plumilla, las líneas se juntarán, pero si la tinta no es suficiente, el trazo quedará discontinuo.



5. Rellenar con negro.
Después de borrar el lápiz, se pinta en negro la parte de fuera de la circunferencia. Es ahora cuando se corrigen los huecos.

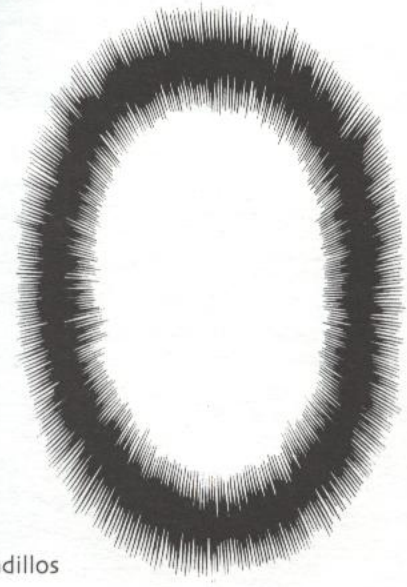


6. Retocar con gouache blanco.
Se retoca el agujero de la chincheta con blanco.



7. Ya está.

Aplicaciones de los trazos en negro



Para bocadillos

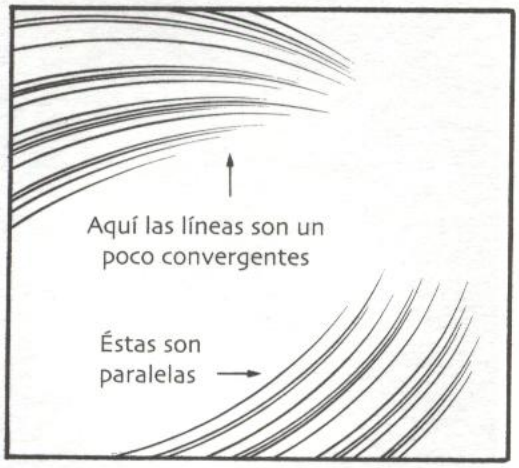
Llamados bocadillos erizo o ciempiés.
Se utilizan con frecuencia para monólogos interiores.

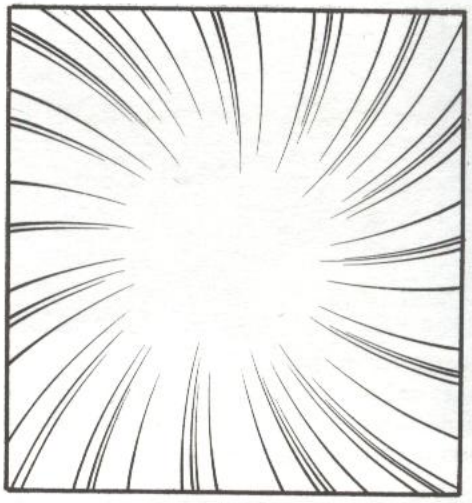
Rayos y relámpagos

Se utilizan cuando el personaje sufre un estado de shock o de gran sorpresa.
Es una técnica algo difícil, porque combina algunos trazos en negro con rayos en blanco.
Se vende en trama.

Líneas curvas

Se trazan con plantillas de curvas.



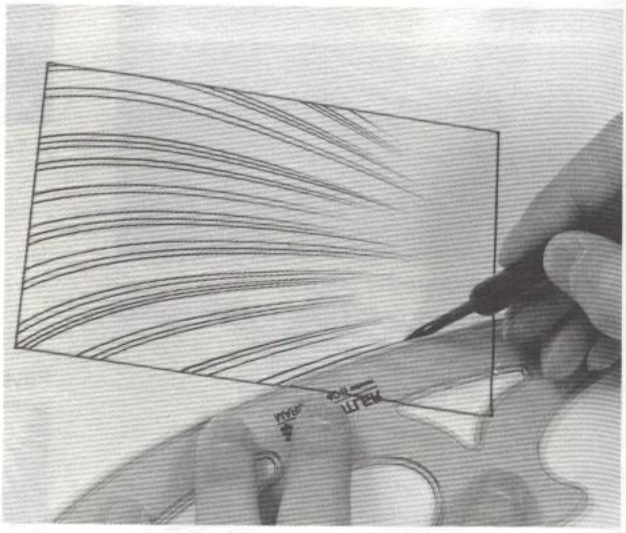


Se utilizan para marcar la velocidad y el movimiento de los personajes.

Cómo trazar líneas cinéticas con plantillas de curvas

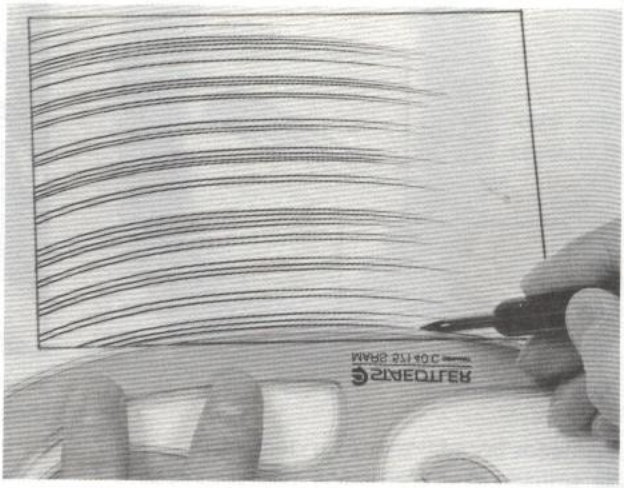
Se escoge la curva que se va a utilizar y se traza la línea con la plantilla.

La presión que se debe ejercer al trazar las líneas es la misma que con una regla normal.



Curvas con una ligera perspectiva

Se trazan a ojo, sin tomar un punto de fuga concreto.



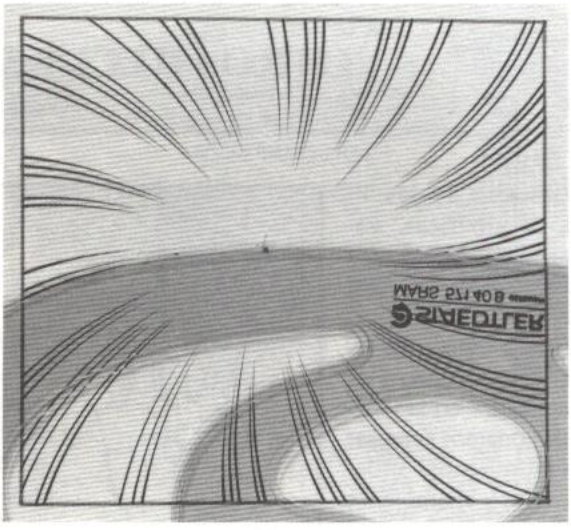
Curvas paralelas

Para que no queden torcidas, se debe usar siempre la misma parte de la plantilla.

Líneas curvas de énfasis

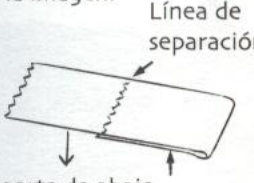
Cuando se utiliza una plantilla de curvas, hay que tener cuidado de no cambiar el punto de intersección de la plantilla y del punto de fuga porque de lo contrario la curva también variará.

A) Se dibuja una marca en el punto de intersección con un rotulador de pintura al agua y se traza la curva, con cuidado de no torcerse.

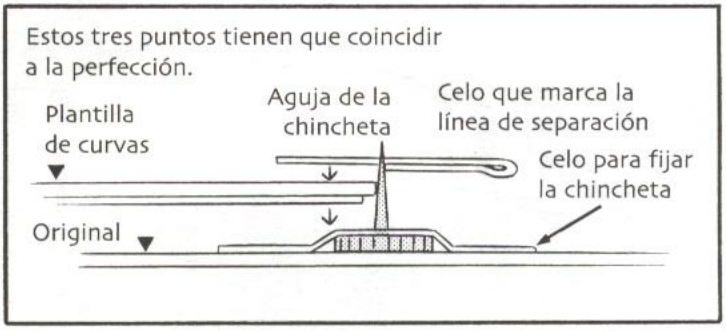


B) Se fija con celo el punto de intersección y se traza la curva.

1. Se coloca el celo como se ve en la imagen.



Vista transversal



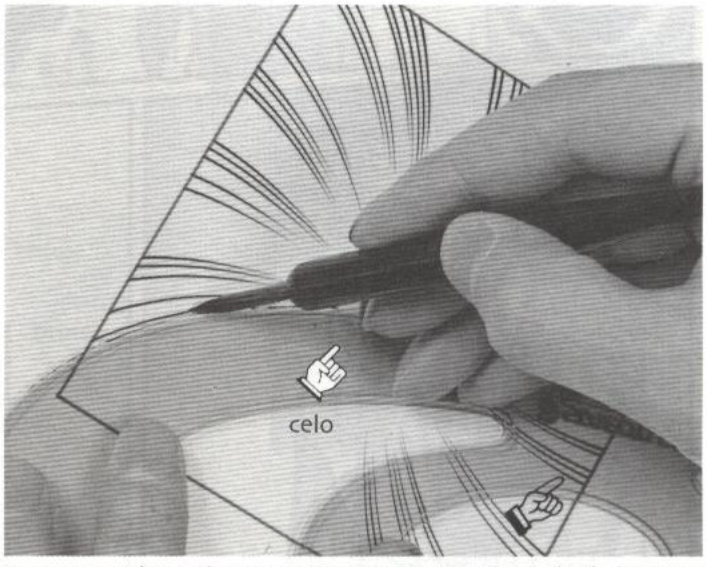
2. Queda una parte adhesiva que se pega a la plantilla.

Se pega en el dorso de la plantilla a la altura de la línea de separación.

3. Se coloca sobre la chincheta que ya está fijada al papel.

La chincheta está fijada con celo desde antes.

Hay que asegurarse de que la plantilla, la línea divisoria del celo y la aguja de la chincheta estén perfectamente alineados.



De este modo, cada vez que se traza una curva de énfasis, no hay que preocuparse de que queden torcidas.

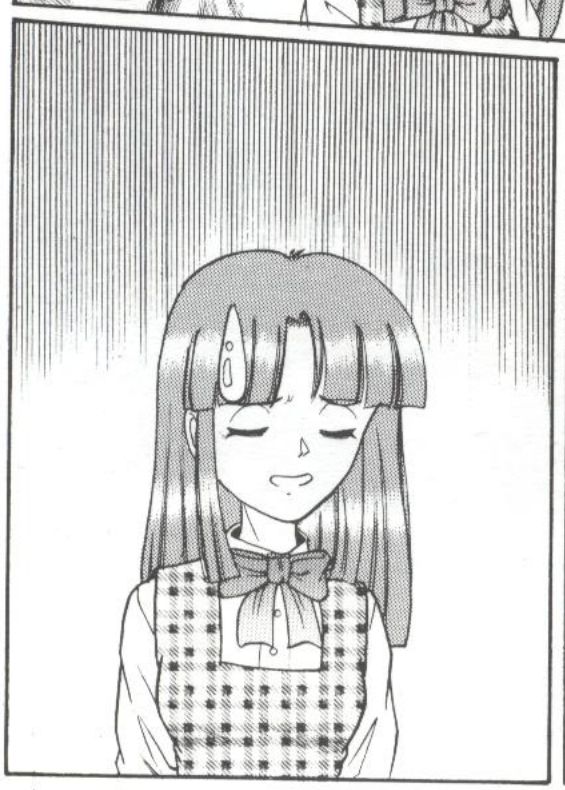
OTROS RECURSOS NARRATIVOS

Después de las líneas cinéticas, vamos a ver la técnica del fondo con trazos.
Dibujando puntos y líneas con trazos de rotulador en la viñeta, podemos expresar sentimientos, situaciones y el ambiente del entorno.

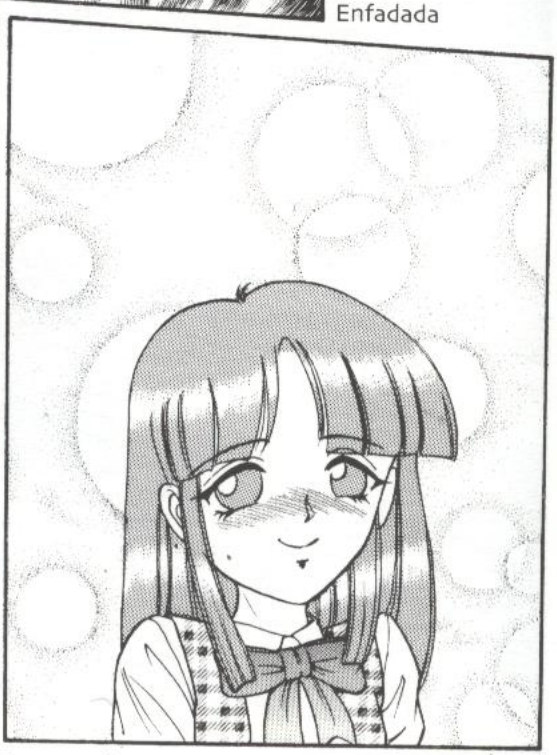
Alegre

Enfadada

Para las técnicas de aplicación de tramas véase el capítulo 2.



Triste

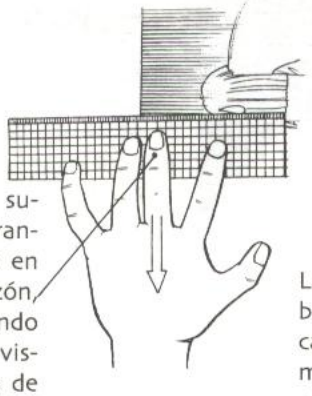


Enamorada

Hay diversos tipos de técnicas para los efectos de fondo. Aquí vamos a ver algunas de las principales.

Rejilla doble (líneas verticales y oblicuas cruzadas).

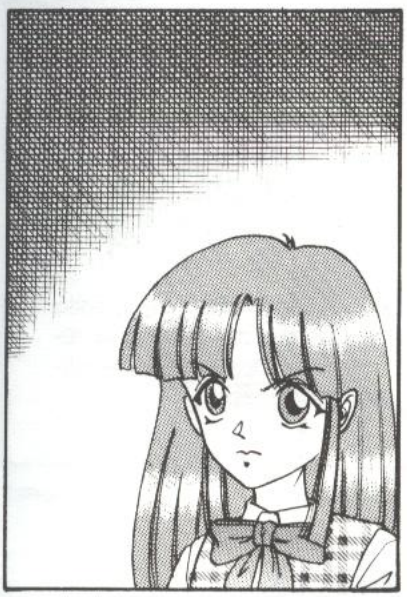
Hay que trazar las líneas con decisión, pero teniendo cuidado con el grosor y la distancia entre ellas.



Las líneas oblicuas no deben estar demasiado inclinadas.

La regla se sujeta concentrando la presión en el dedo corazón, y se va bajando sin perder de vista los bordes de la viñeta y el dibujo de debajo.

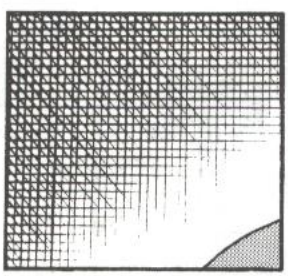
Las oblicuas no sobrepasan a las verticales por debajo, de manera que se consigue un efecto de gradación.



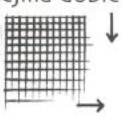
Rejilla triple

Rejilla simple

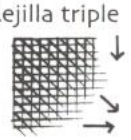
Las oblicuas no deben ser demasiado largas.



Rejilla doble



Rejilla triple



No hay que olvidar que se debe difuminar la rejilla para conseguir un efecto de degradado.

Bruma

Este fondo transmite una sensación de estancamiento.

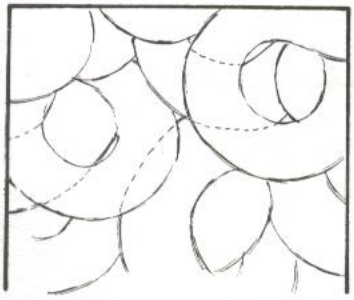
No olvidéis el efecto de degradado.

Detalle de la bruma en pág. 28

Básicamente es lo mismo que el esquema de la derecha. Hay que tener en cuenta la dirección de las líneas al dibujar. Una vez terminado el borrador, se entinta el dibujo.

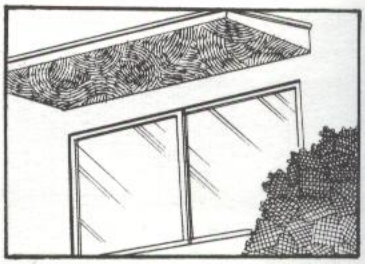
Como también hay zonas en negro el dibujo cobra más intensidad.

Rejilla de nudos



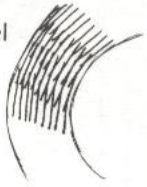
La rejilla de nudos se dibuja primero a lápiz.

Después se dibujan las líneas de la imagen de la derecha.



Las tramas de rejilla no se usan sólo para reflejar estados de ánimo, si no también como sombras de fondo.

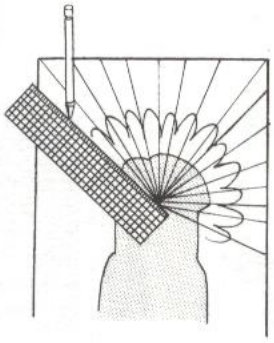
Cambiar el ángulo.



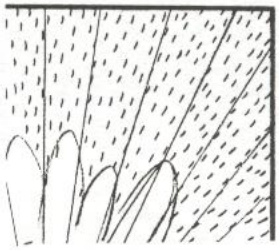
Se va cambiando el ángulo, pero siempre en la dirección del borrador.

Actualmente se venden tramas con este tipo de rejilla, pero si no tenemos cuidado con el grosor de las líneas, el dibujo quedará mal.

Diseño de motas de polvo

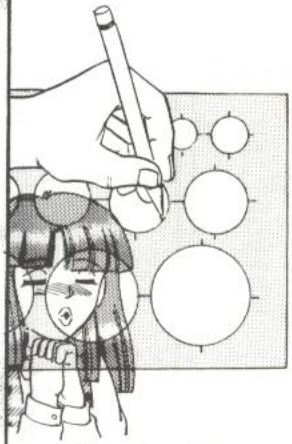


Con lápiz, se marca la dirección de los puntos.

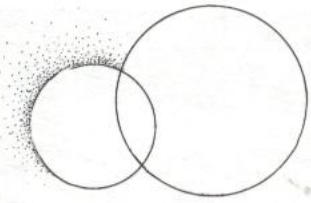


A continuación, siguiendo las marcas a lápiz, se dibujan los puntos equilibradamente.

Redondeles puntillistas



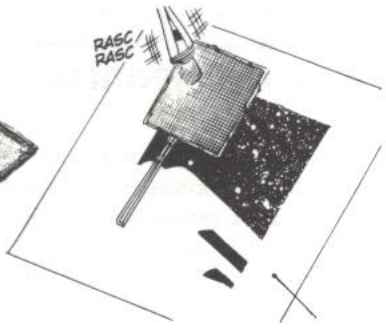
En primer lugar, con la plantilla de círculos se hace un borrador para ver dónde se van a colocar los círculos.



A continuación, siguiendo las circunferencias se dibujan puntos. Al principio, es mejor dibujar con cuidado para que los puntos queden bien definidos.

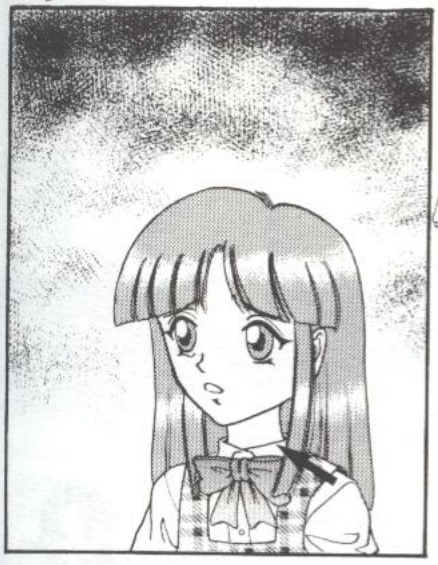
Serigrafía

Con el pincel se coge tinta blanca y con la malla se esparce en gotas.



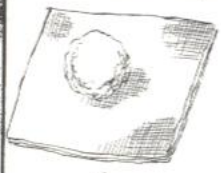
La técnica de la serigrafía requiere un pincel y una malla para degradados.

Se cubren las zonas que no se van a pintar con blanco. Se pueden emplear tramas.
También se puede pegar a la hoja una trama con cinta adhesiva, del mismo modo que cuando se fijan las tramas adhesivas.



Tampón

Se enrolla una gasa alrededor de un algodón.

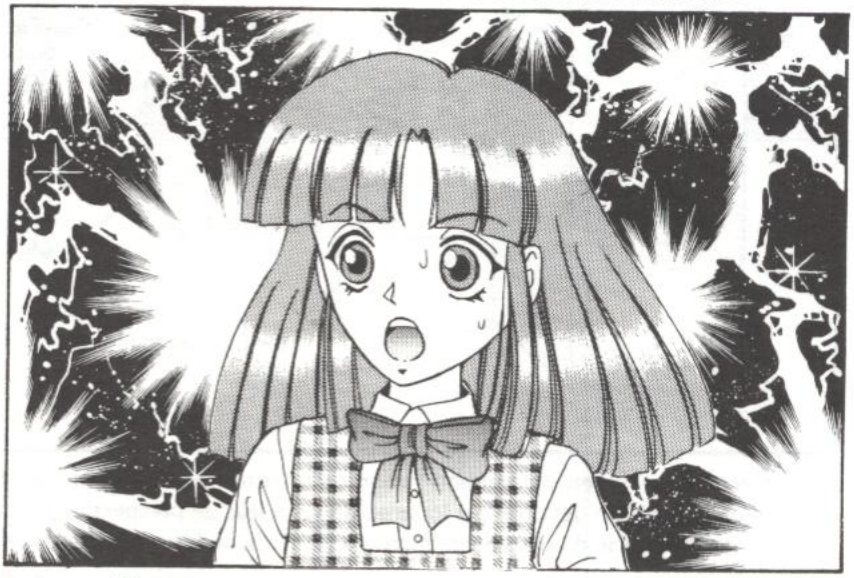


Se hace un atadillo como en la ilustración y se pone un poco de tinta.

Poner tinta

Para no manchar las viñetas contiguas, se usa otra hoja que se desplazará según la zona donde se aplique el cuño.

En otra hoja se hace una prueba, y después se aplica en el original como si el atadillo fuera un cuño.

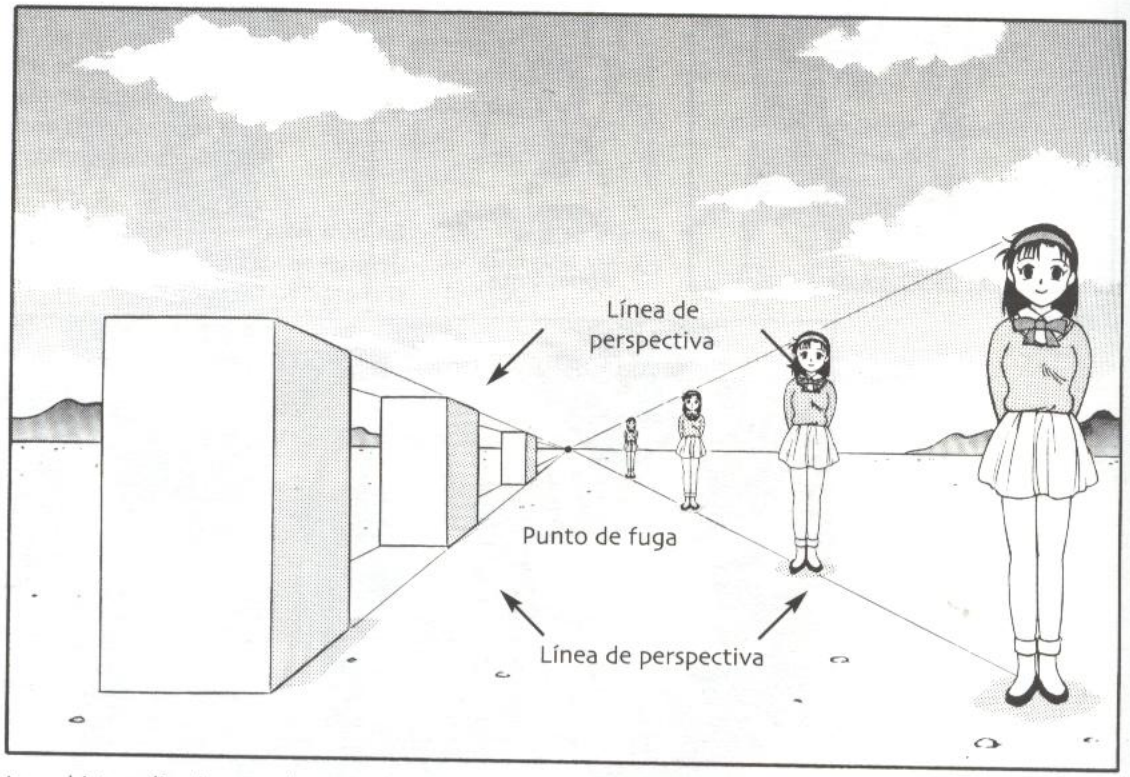


Rayos y relámpagos
Ver página 25 del capítulo.

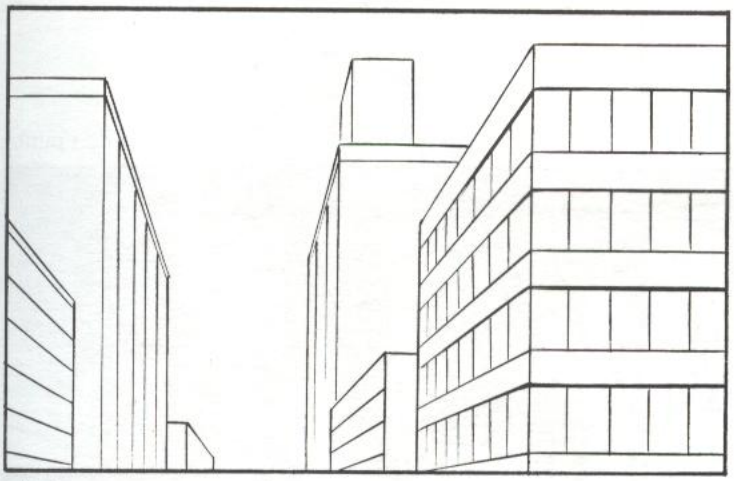
ACERCA DE LA PERSPECTIVA

FONDOS SENCILLOS

A continuación vamos a ver la técnica de los fondos sencillos.
Para dibujar fondos es importante tener en cuenta la sensación de profundidad.
Como todos sabemos, los objetos que se encuentran cerca se ven más grandes, y los que se hallan lejos, más pequeños.
Cuando, en vez de fondos naturales, se trata de interiores o de edificios hay que prestar especial atención a este factor, o de lo contrario el dibujo quedará raro.
Para evitarlo, se utiliza la perspectiva.

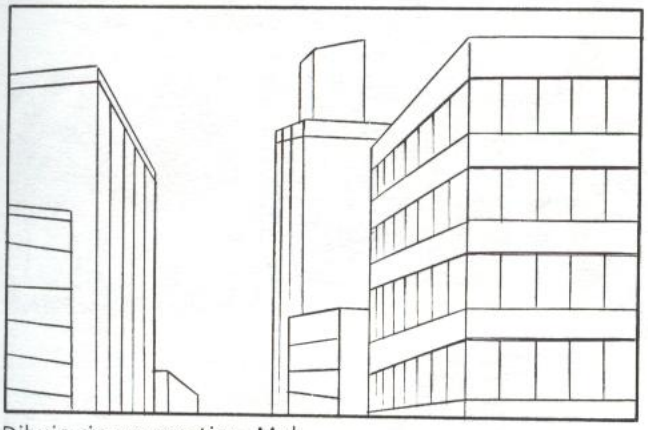


Los objetos disminuyen de tamaño progresivamente hacia el punto de fuga. El tamaño varía en función de la posición del objeto a lo largo de las líneas de perspectiva que parten del punto de fuga. El plano horizontal se dibuja normalmente a la altura de los ojos cuando estamos de pie.



La perspectiva es una técnica que consiste en dibujar entornos de edificios tomando como referencia un punto de fuga, y trazando desde ese punto líneas de perspectiva en forma de abanico.

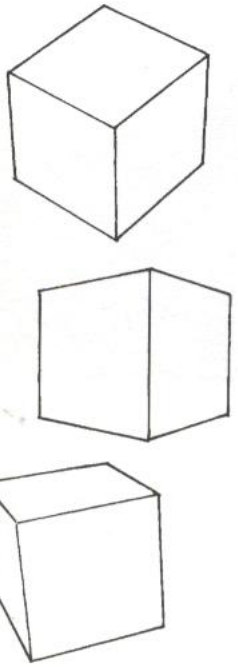
Dibujo con perspectiva de un punto. Bien.



Dibujo sin perspectiva. Mal.

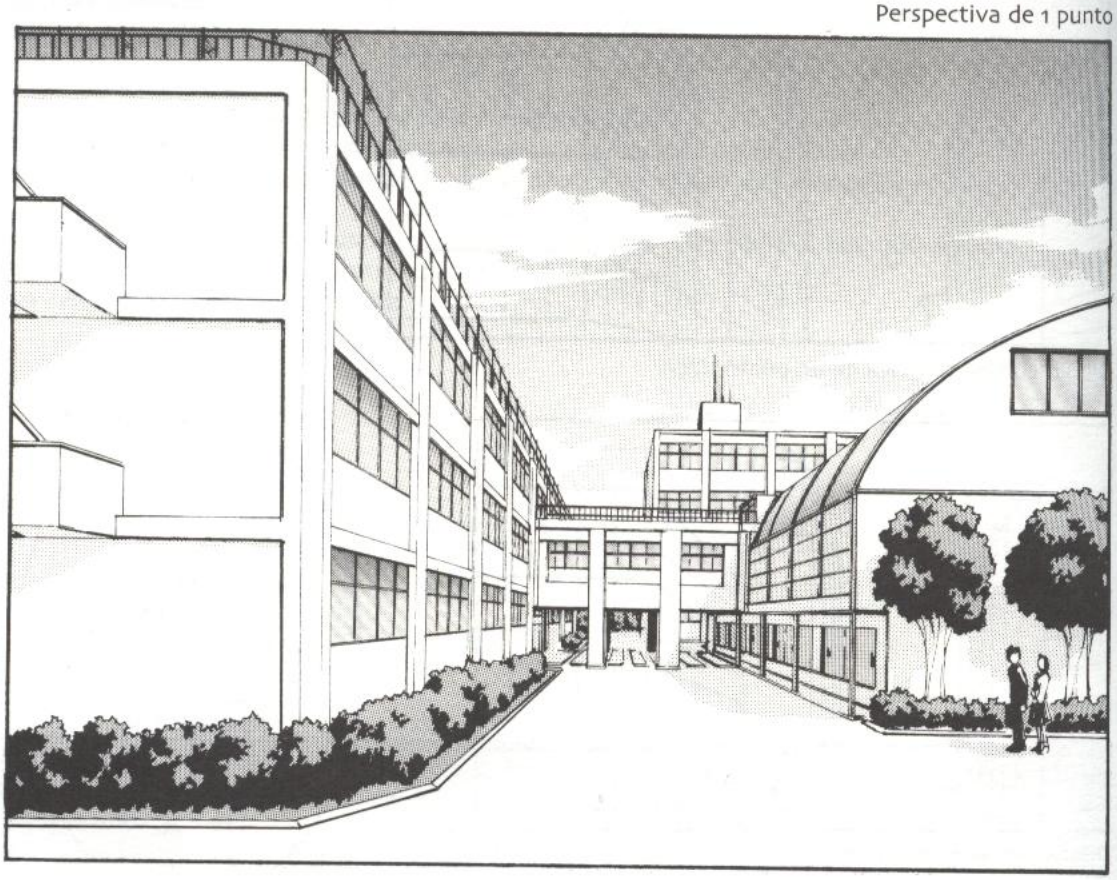
Cubos

Hay un método específico para dibujar cubos en perspectiva, pero es muy complicado y en este libro no lo tratamos. Aquellos que tengan interés pueden consultar libros especializados en la técnica de la perspectiva. En el manga, se puede dibujar a simple vista, mientras quede bien. Para ello normalmente se practica con cubos.

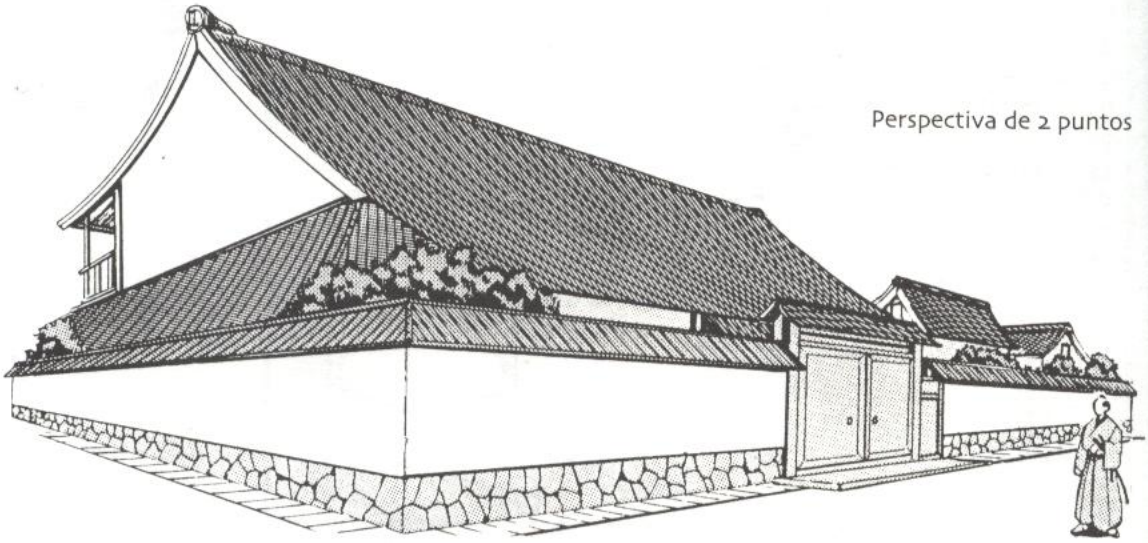


Según el número de puntos de fuga puede haber perspectiva de uno, dos o tres puntos, con sus técnicas respectivas.

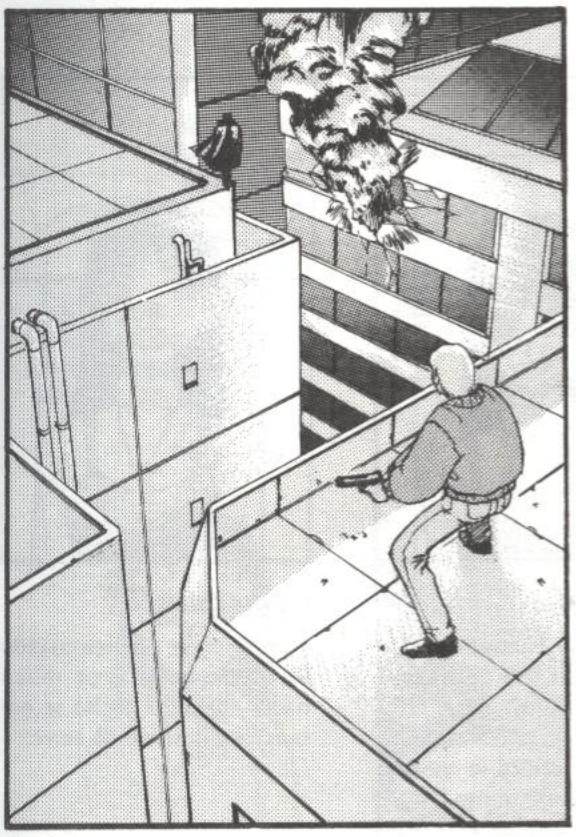
Perspectiva de 1 punto



Perspectiva de 2 puntos

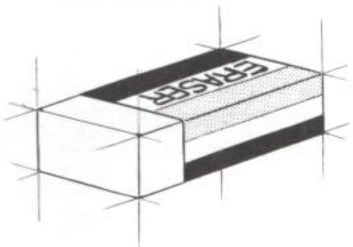


Perspectiva de 3 puntos. Contrapicado



Picado

Para objetos pequeños, como por ejemplo lo que hay encima de una mesa, no se puede determinar un punto de fuga, por lo que se dibujarán paralelos al contorno.
Para agrandar un espacio reducido, se recurre a la "falsa perspectiva de un punto" (ver pág. 46).



El punto de vista

Una composición de manga se dibujará al nivel de los ojos de los personajes.
No obstante, si todo se dibuja a nivel de los ojos, la composición queda demasiado monótona. A veces, para dar variedad al dibujo, se introducen los planos desde arriba o desde abajo (picado y contrapicado).

Ángulo alto / picado

Ángulo de la mirada / horizontal

Ángulo bajo / contrapicado

Picado

Este plano se emplea cuando los personajes bajos o aquellos que están sentados miran hacia arriba. El techo no se ve pero sí el suelo.

Plano frontal

Este plano se emplea cuando los que miran son personajes de igual estatura.
En función de la distancia de la pared de atrás, se ve una parte del techo o no (si se trata de un pasillo, etc., a lo lejos se puede ver alguna parte del suelo).

Contrapicado

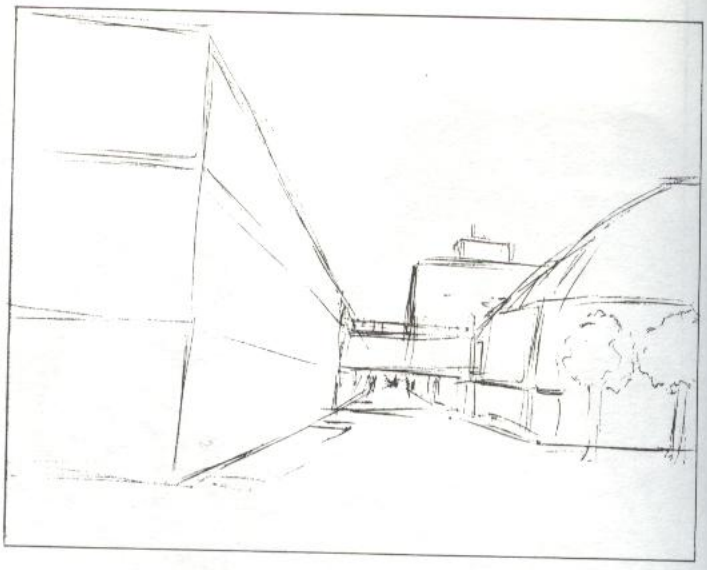
Este plano se emplea cuando los personajes altos miran hacia abajo. El techo se ensancha y el suelo no se ve.

Con el contrapicado, se acentúa la altura de los edificios del fondo.

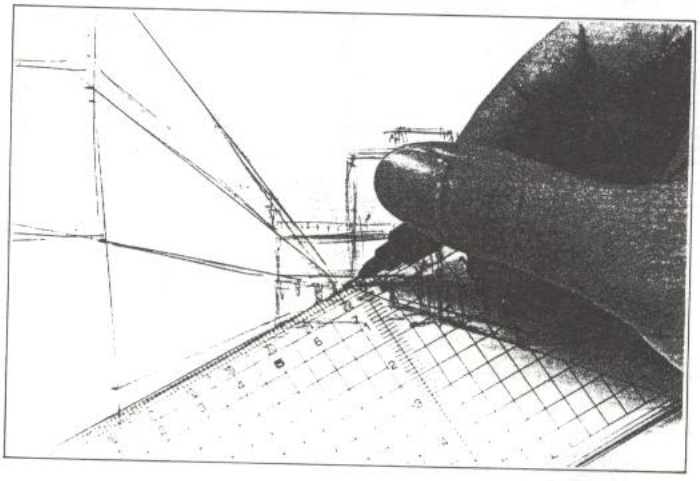
Con el picado, se puede mostrar al lector la posición y distancia entre los personajes.

La perspectiva de un punto

Es una perspectiva con un solo punto de fuga.
Se utiliza con frecuencia porque es relativamente sencilla.



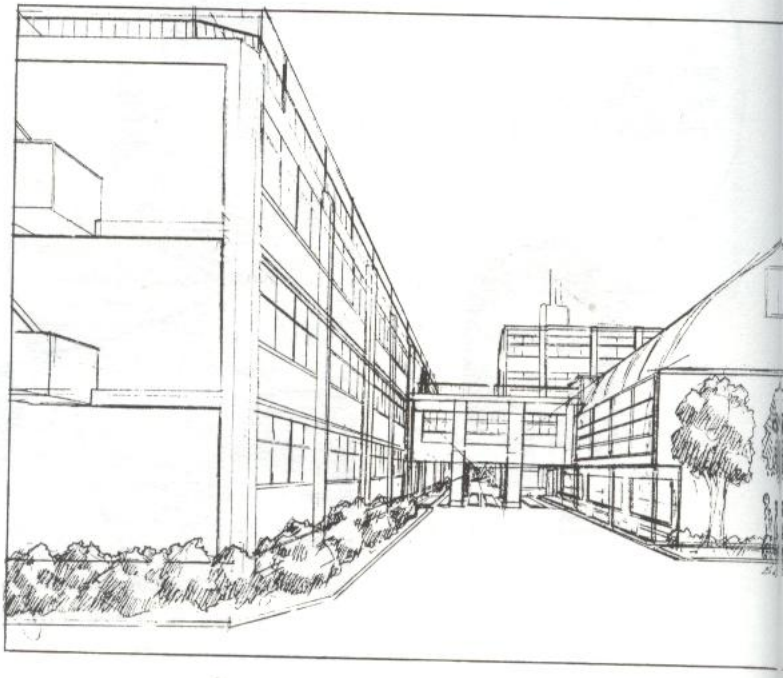
1. Primero se determina a grandes rasgos la composición de edificios, y se dibuja un borrador suavemente a lápiz.

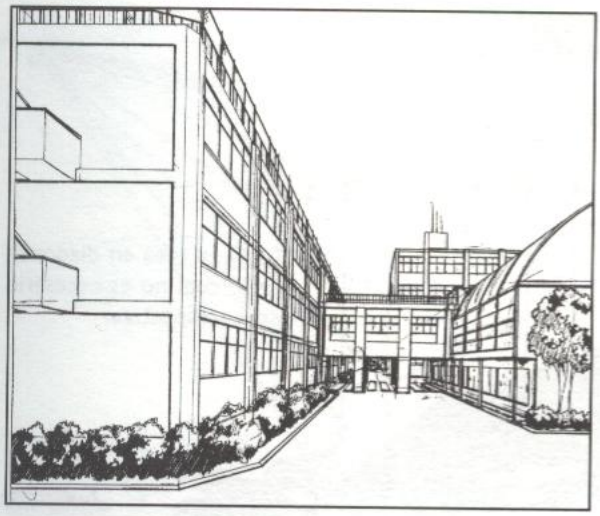


2. A continuación se toma el punto de fuga, desde donde se trazan las líneas de perspectiva en abanico (se pueden trazar con lápiz azul).

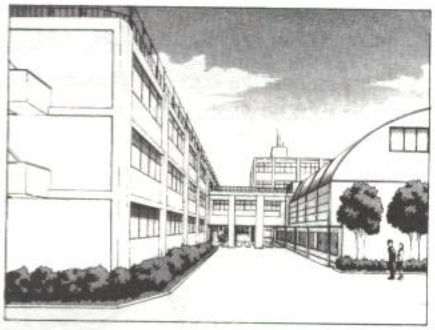
3. Guiándose por las líneas de perspectiva, se traza el contorno de los edificios. Hay que poner especial atención al dibujar las ventanas o la estatura de los personajes.

Las líneas verticales de los edificios se trazan en perpendicular a la línea horizontal y las transversales en paralelo.



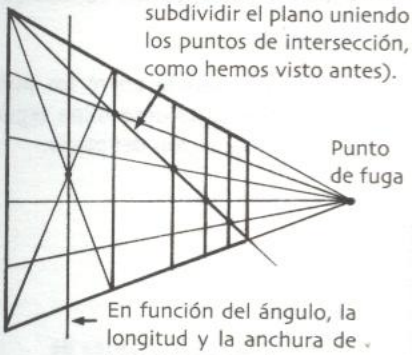


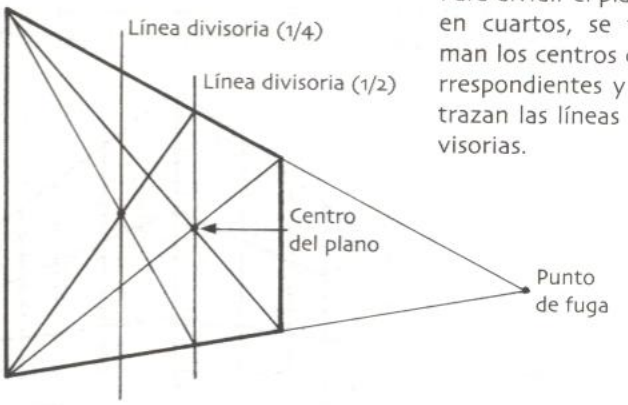
4. Una vez terminado el borrador, se entinta.



5. Después de entintar, se rellena con blanco y se remata con las tramas (ver pág. 34).

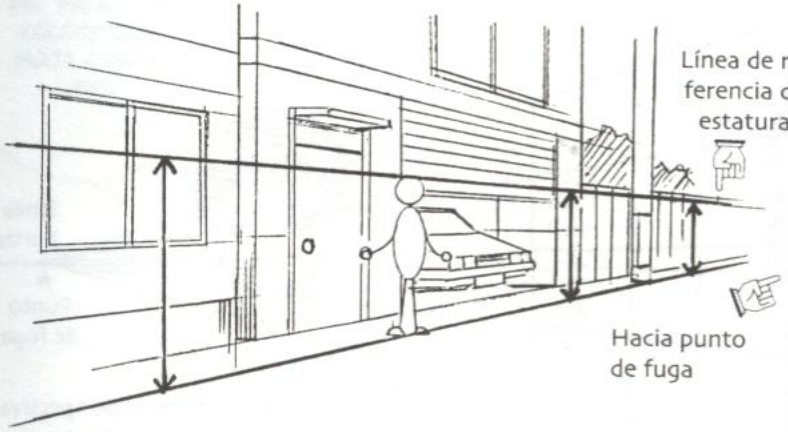
Para dividir un plano en perspectiva en dos, se toma como centro del plano el punto de intersección de las diagonales y se traza una línea perpendicular que pase por ese punto.





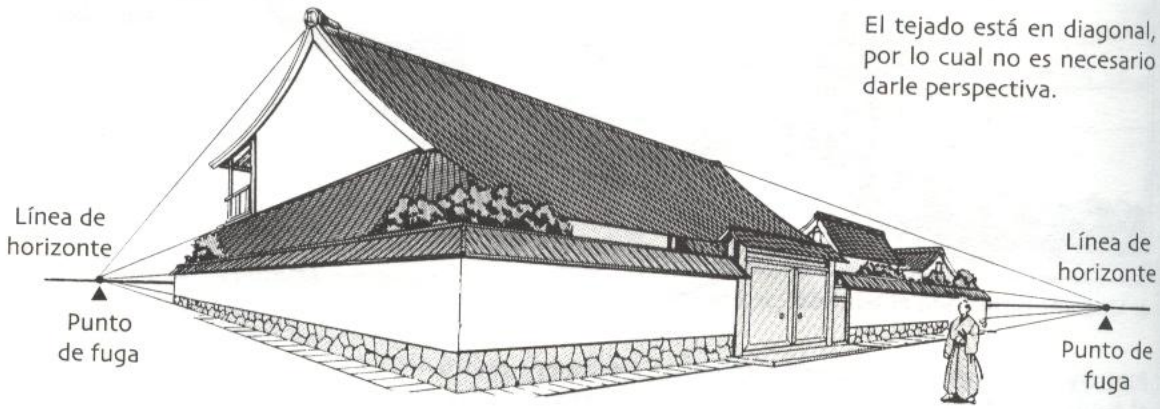
Para dividir el plano en cuartos, se toman los centros correspondientes y se trazan las líneas divisorias.

Para dibujar detalladamente ventanas y paredes de ladrillo se trazan líneas de referencia oblicuas.

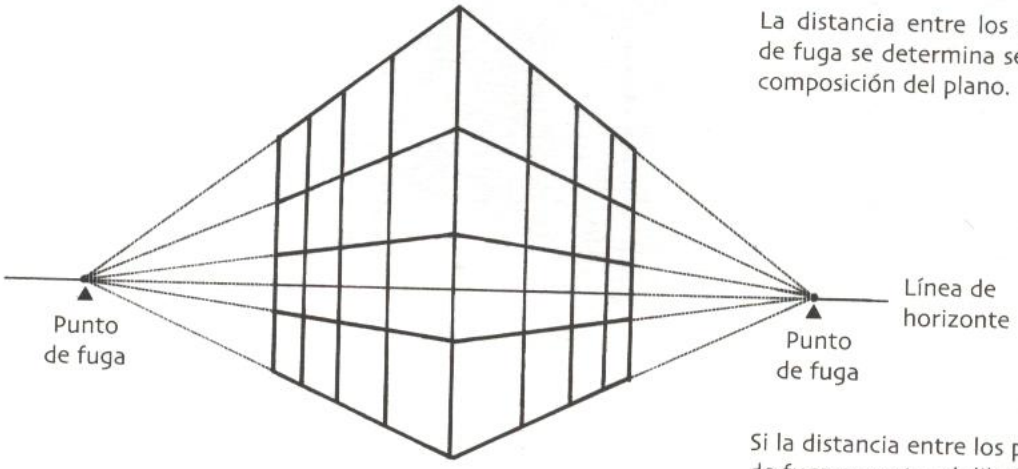


La perspectiva de dos puntos

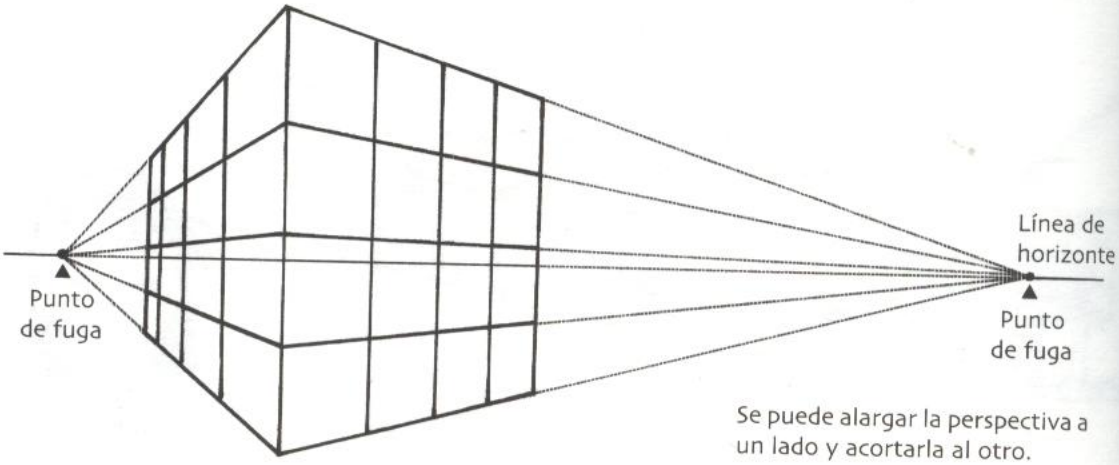
Es una perspectiva con dos puntos de fuga.
El plano es más profundo que con la perspectiva de un punto.



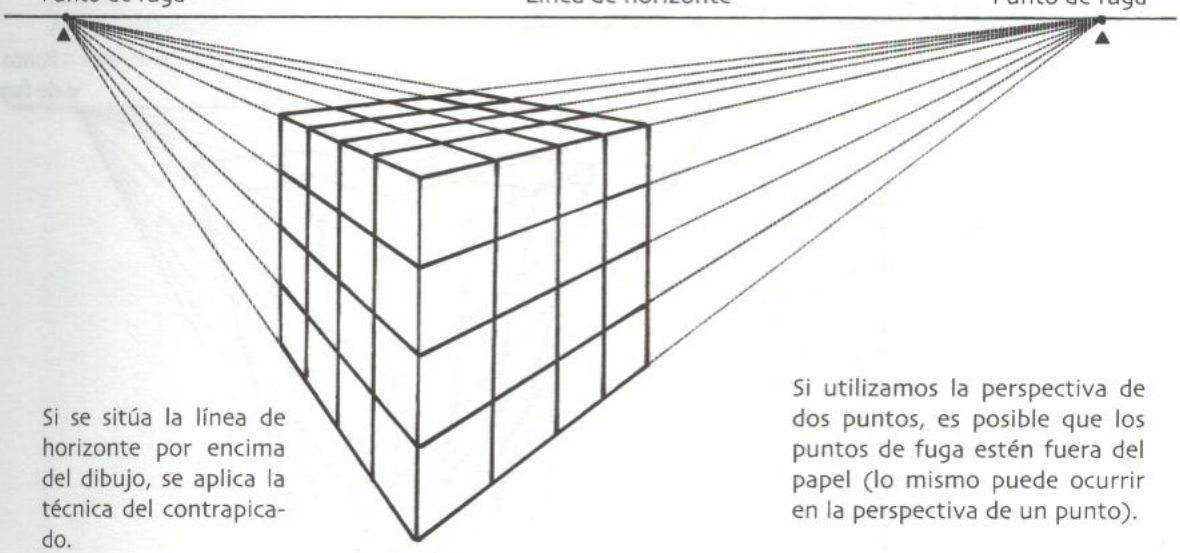
Aquí es preciso tener en cuenta que los dos puntos de fuga tienen que estar sobre la misma línea horizontal. También hay que prestar atención al ángulo de las curvas, y dibujar los contornos sin perder de vista a qué punto de fuga corresponde la perspectiva.



Si la distancia entre los puntos de fuga es corta, el dibujo tendrá más perspectiva.



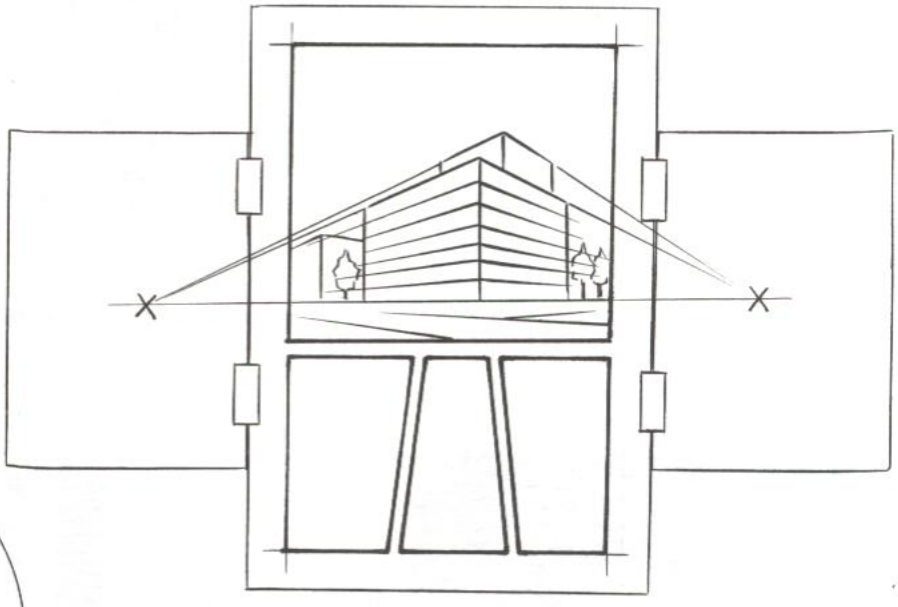
Se puede alargar la perspectiva a un lado y acortarla al otro.



Si se sitúa la línea de horizonte por encima del dibujo, se aplica la técnica del contrapicado.

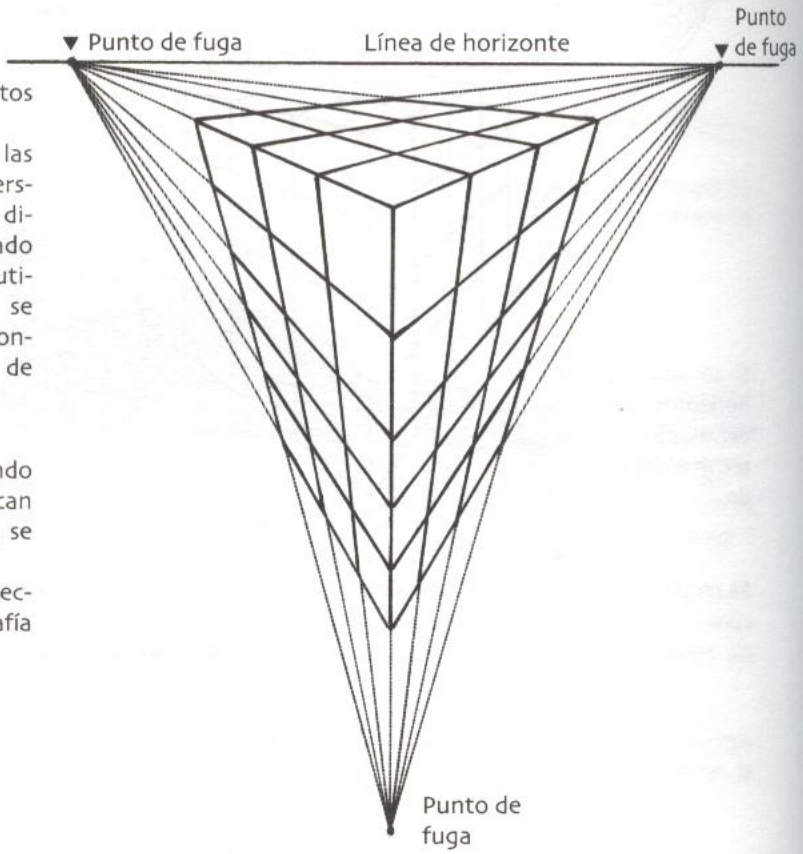
Si utilizamos la perspectiva de dos puntos, es posible que los puntos de fuga estén fuera del papel (lo mismo puede ocurrir en la perspectiva de un punto).

Se recomienda utilizar cinta de pintor o similar porque es muy fácil de retirar.



La perspectiva de tres puntos

Los dos puntos de fuga se sitúan sobre la misma línea de horizonte.

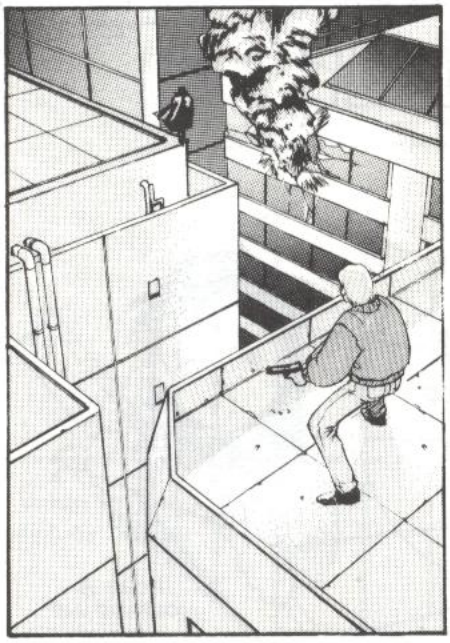


Es una perspectiva con tres puntos de fuga.
En la realidad, los edificios de las ciudades y demás se ven en perspectiva de tres puntos (tres dimensiones). Es algo complicado dibujarlos, y en el manga no se utilizan mucho. Sin embargo si se utiliza en los planos picados o contrapicados, confiere un efecto de profundidad.

Los cuadrados van disminuyendo de tamaño a medida que se acercan al punto de fuga. En el manga, se suele dibujar a mano alzada.
Para más detalles sobre la perspectiva, se puede consultar bibliografía especializada.

Plano picado

Si se toman los puntos de fuga en un plano inferior, se puede dibujar una escena vista desde arriba.



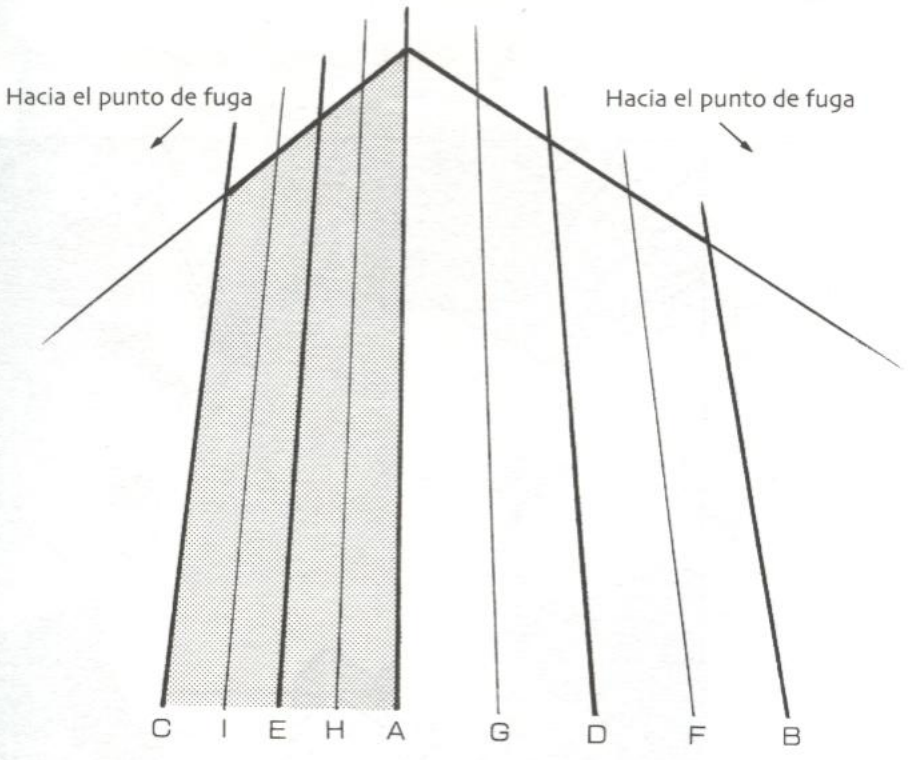
La línea de horizonte se sitúa por encima del dibujo.

Plano contrapicado

Si se toman tres puntos de fuga en un plano superior, se puede dibujar una escena con edificios vistos desde abajo.

La línea de horizonte se sitúa por debajo del dibujo.

El tercer punto de fuga se sitúa normalmente más lejos que los otros dos.
A la hora de dibujar, es posible que no se pueda trazar la línea ni con una regla muy larga.
En este caso, se trazan líneas de referencia y se subdividen.



1. Primero se traza la línea A, que es la esquina del edificio.
2. Después se trazan las líneas B y C, que marcan el contorno del edificio.
3. A continuación se traza la línea D, que divide la superficie existente entre las líneas A y B. En el otro lado, se divide del mismo modo (línea E).
4. Se traza la línea F, que divide la superficie existente entre las líneas B y D.

Se trazan las líneas G, H, I según el mismo método.

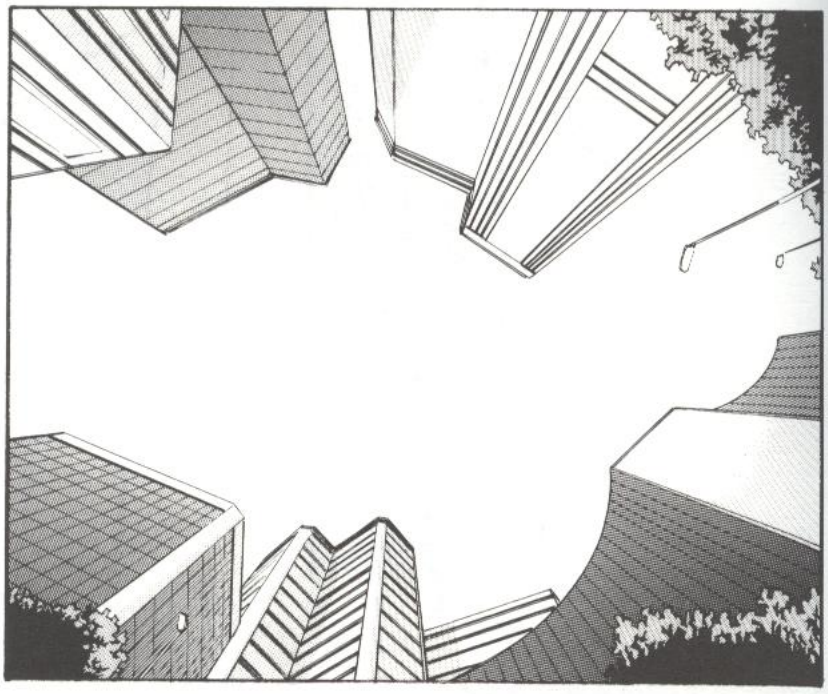
De este modo se subdividen las líneas de referencia y se evita que la perspectiva quede desigual.

Al fin y al cabo se trata de manga, por lo tanto no es necesario ser muy metódicos mientras el dibujo a primera vista quede bien.

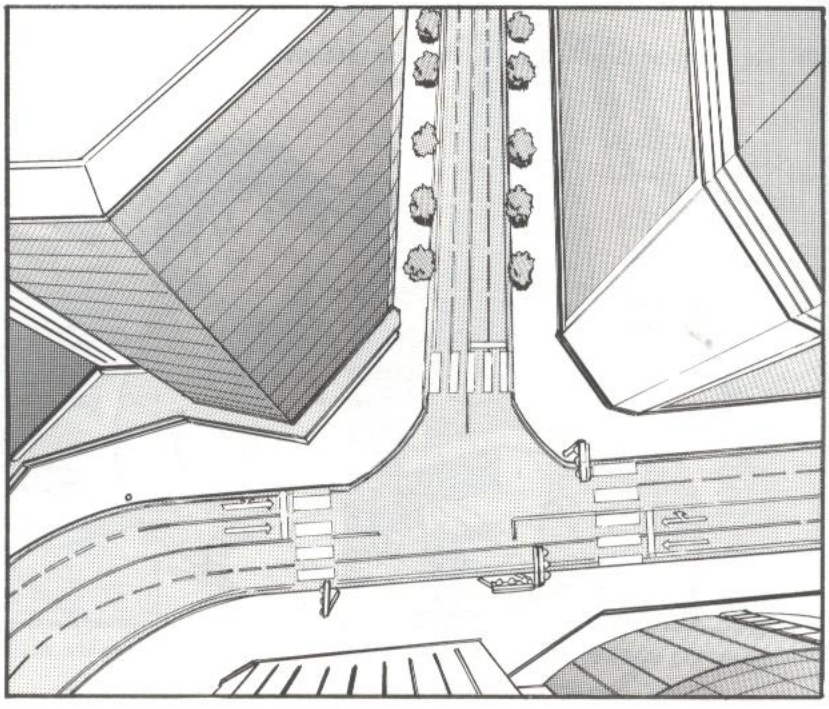
PERSPECTIVAS EXAGERADAS

Los siguientes ejemplos son escenas que en los cómics se pueden dibujar en perspectiva exagerada. No se usa con mucha frecuencia, pero si se aplica a viñetas con escenas explicativas, el dibujo cobrará mayor expresividad.

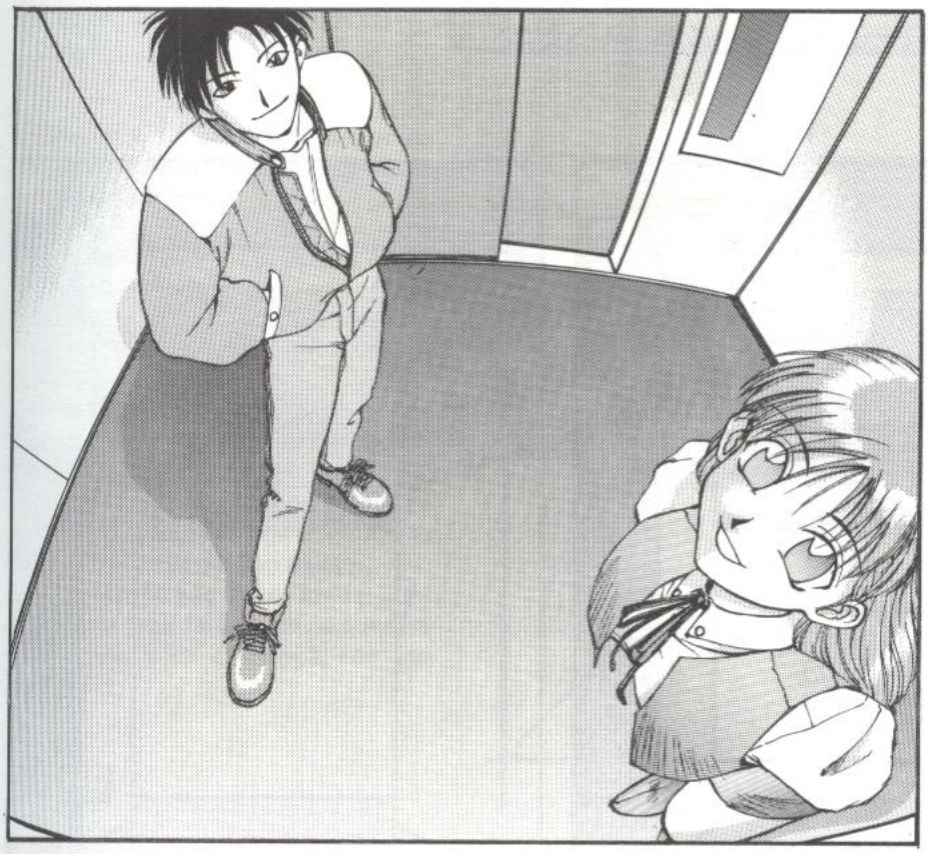
Contrapicado exagerado



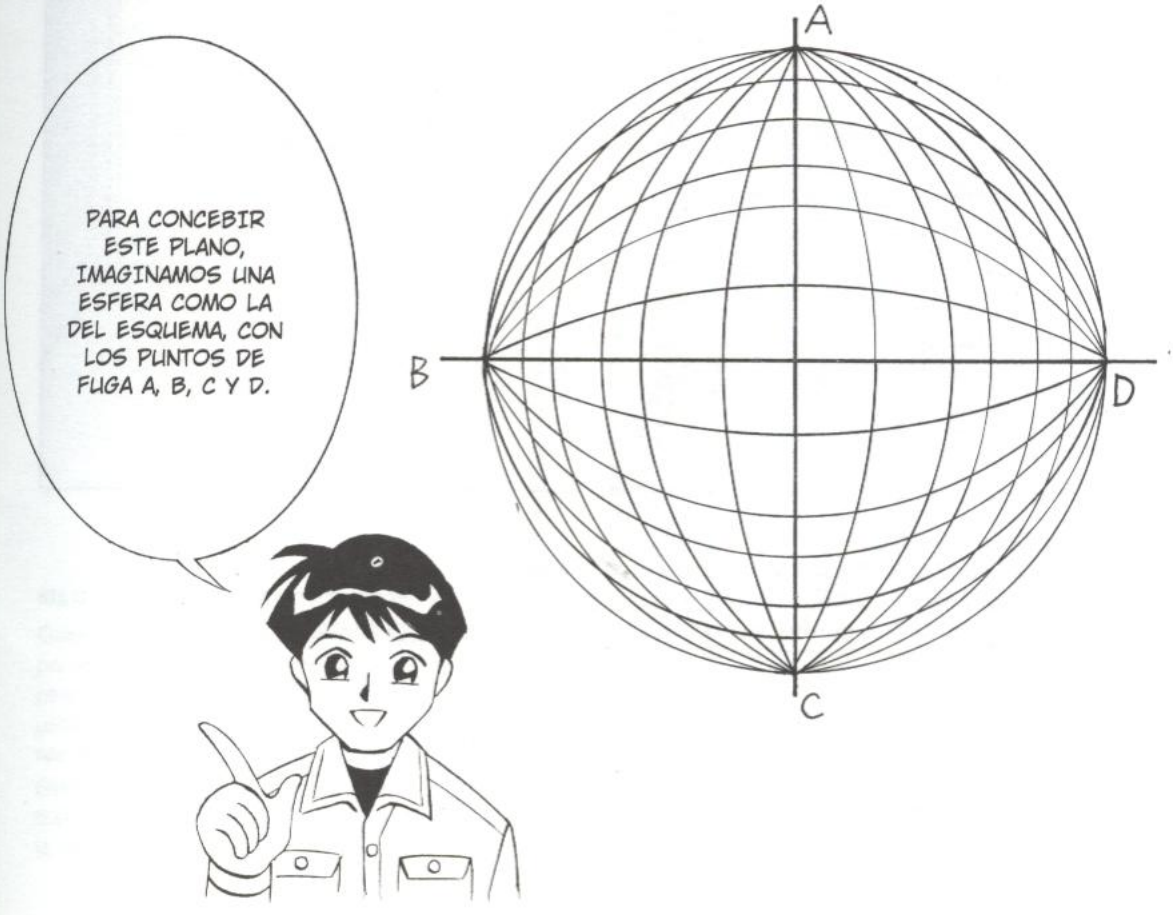
Picado exagerado



Para estos planos tan exagerados, ya sea desde arriba o desde abajo, los puntos de fuga tienen que estar situados en el centro de la viñeta.

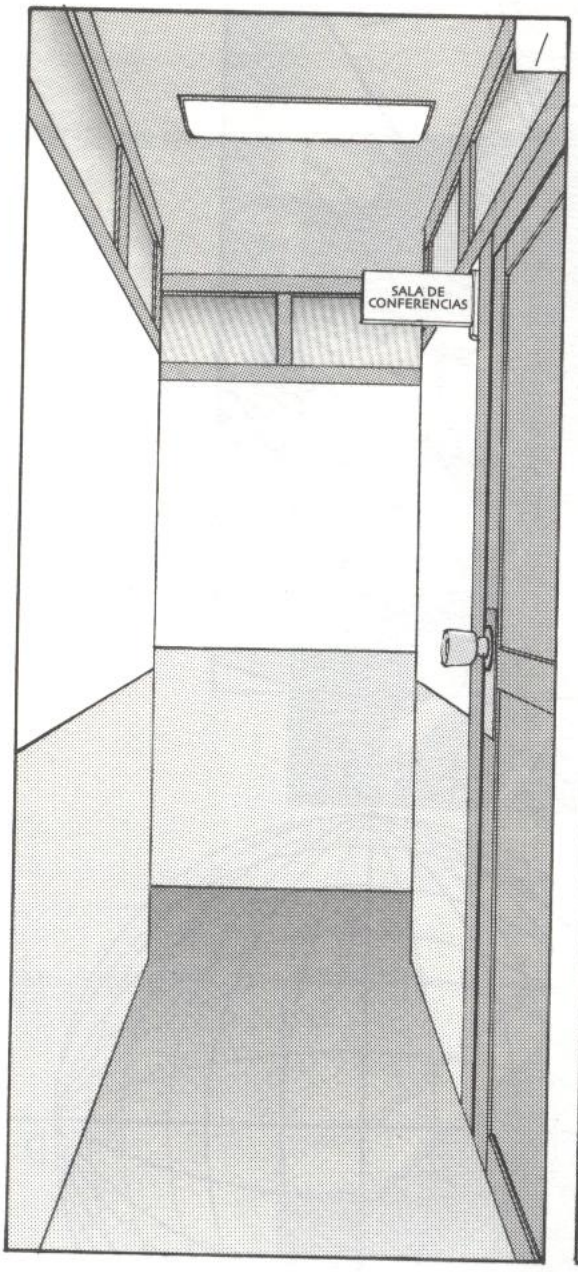


Objetivo de ojo de pez

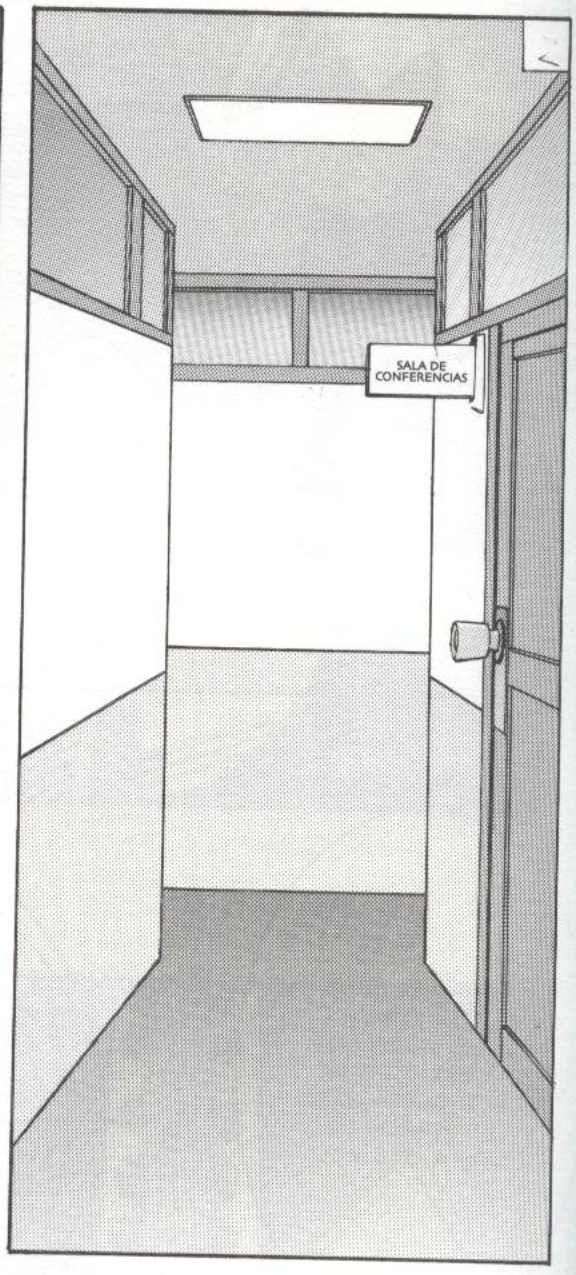


Falsa perspectiva de un punto

1



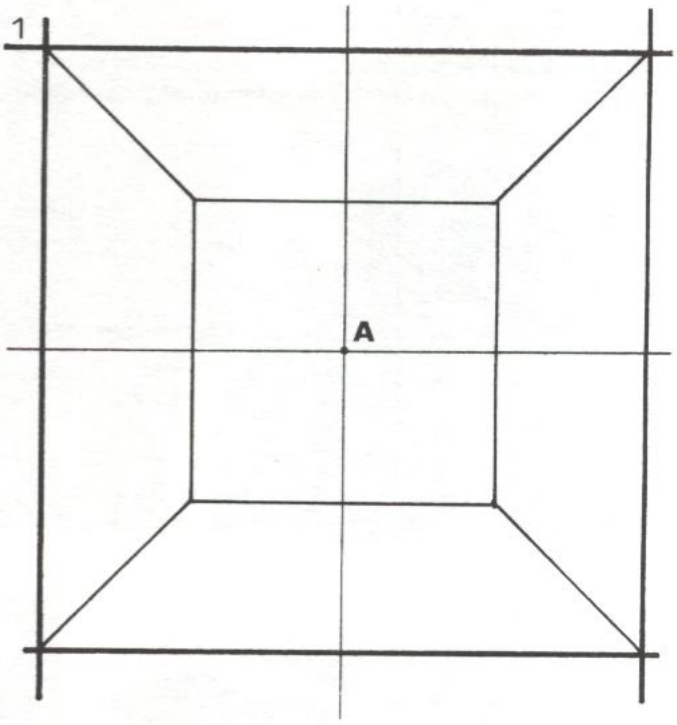
2

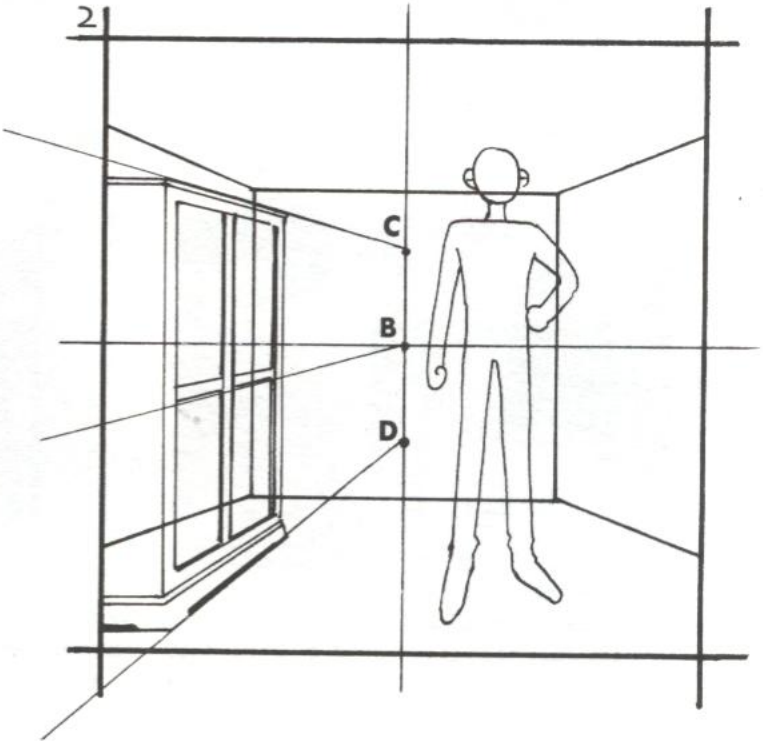


Observa estas dos ilustraciones.
La técnica utilizada en cada uno de los casos es diferente.
En la ilustración 1 se ha utilizado una perspectiva de un punto corriente, mientras que en la 2 se trata de una perspectiva de tres puntos, también llamada falsa perspectiva de un punto.

Técnica de la falsa perspectiva de un punto

Ilustración 1. En la perspectiva de un punto, el punto de fuga está situado en la línea de horizonte.
Ilustración 2. Esto es una falsa perspectiva de un punto. Los puntos de fuga C y D se encuentran en la línea vertical del punto de fuga B. Los puntos C y D deben estar situados en la línea, y con eso basta.
Cuando dibujamos a un personaje de pie, los pies (hasta las rodillas) se dibuja de acuerdo a la perspectiva del suelo y después se dibuja lo demás en función del punto de fuga B. Ocurre lo mismo cuando se dibujan objetos.
Si la función de cada uno de los tres puntos de fuga está clara, el dibujo quedará conseguido, y en el manga, con eso basta.



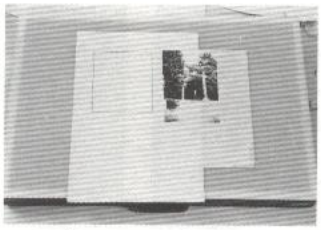


Cuando queremos dibujar muchos personajes en un espacio reducido, pero queremos que parezca amplio, utilizamos esta técnica.
No obstante, al colocar los detalles (sillas, mesas, etc.) hay que tener cuidado de que no queden fuera de la perspectiva.

DIBUJAR FONDOS CALCANDO FOTOS

Cuando resulte demasiado difícil dibujar con perspectiva o si se trata de paisajes urbanos complicados, se puede recurrir a la técnica de calcar fotos.

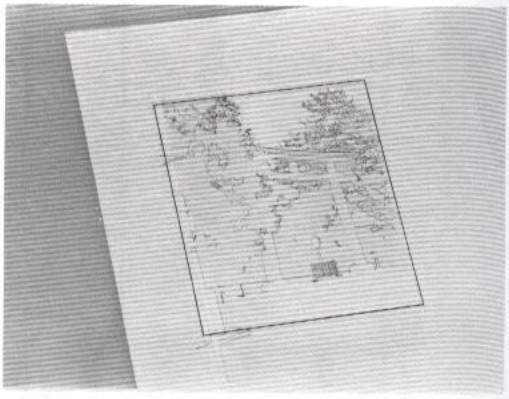
1. Primero se preparan las fotos que se van a utilizar.
Para evitar problemas de derechos, es mejor no utilizar fotos de revistas o de libros, sino limitarse a tomarlas como modelo.



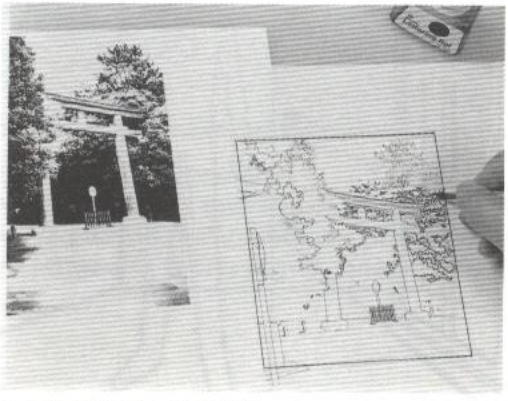
2. Se hace una fotocopia al tamaño que se quiera utilizar.
Se aumenta o reduce el tamaño de la imagen tanto como sea necesario.

3. La fotocopia se pega en la cara opuesta del papel. Para que no se resbale, se pega con cinta de pintor en la otra cara de la página.

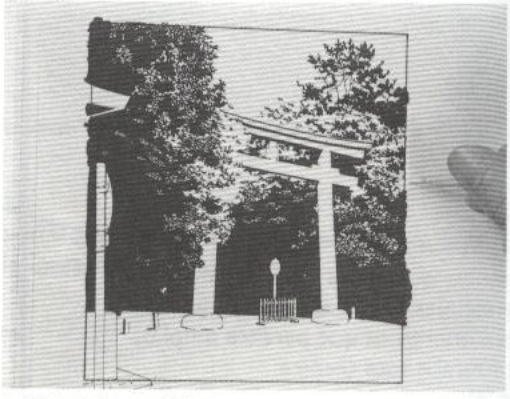
4. Con una mesa de calcar, se dibuja el borrador. Se enciende la luz de la mesa, y se repasan las líneas de la fotocopia. Repasar con todo detalle es una ardua tarea, así que se puede escoger qué líneas dibujar y cuáles no.



5. Revisar con la luz apagada.
Cuando el borrador está listo, se apaga la luz de la mesa y se comprueba que no falten líneas.

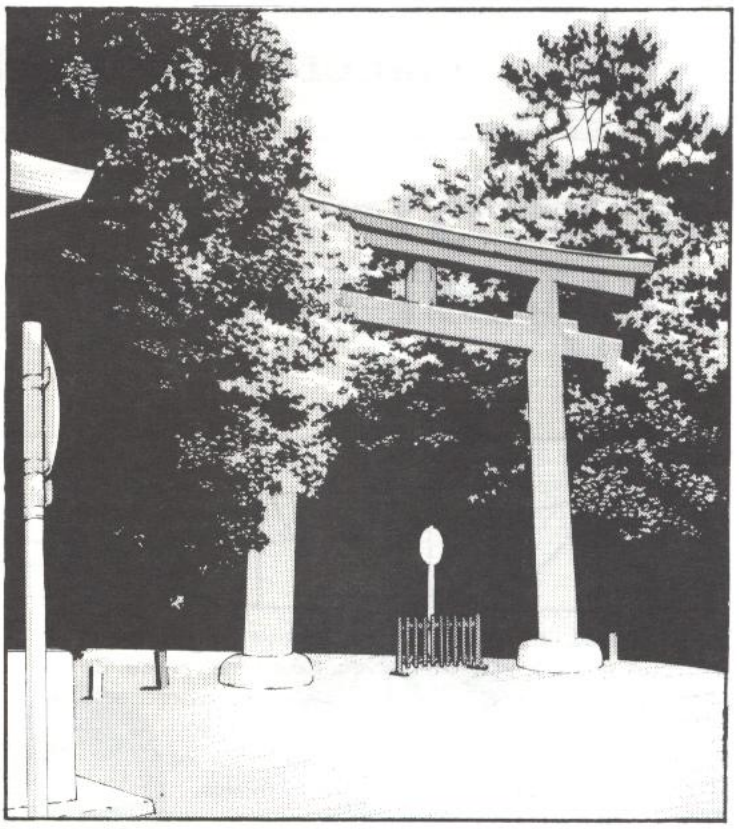


6. Entintar el borrador.
Una vez entintado el borrador, el dibujo está completo.



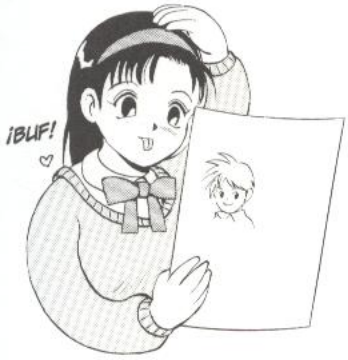
7. Corregir con blanco.
Después de entintar, se corrige con blanco.

8. Remate.
Se remata pegando las tramas.



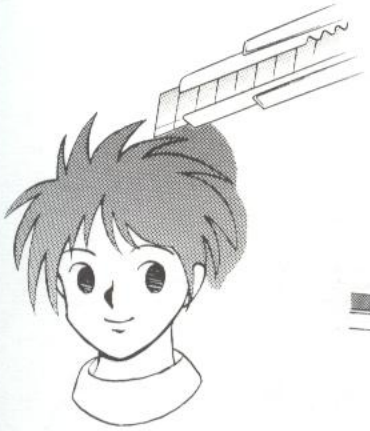
Más aplicaciones de la mesa de calcar

Para aquellos que encuentran difícil dibujar caras mirando a la derecha, la técnica de calcar puede ser una ayuda si se dibuja primero la cara mirando a la izquierda.



Si se utiliza la mesa de calcar resulta más fácil cortar las tramas que se confunden con la tinta.

Para los que no tienen una mesa de calcar...



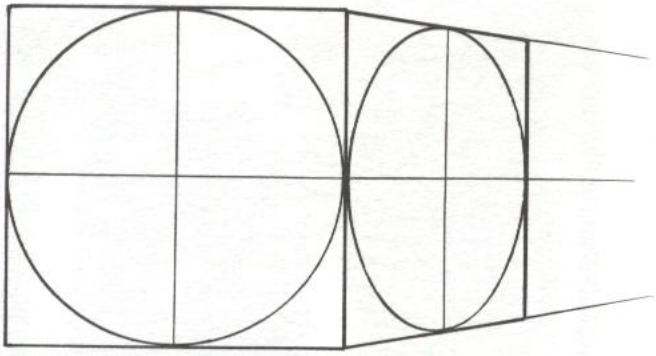
La parte gruesa de las tramas finas de degradado es difícil de cortar.

Es un poco incómodo, pero se puede poner el papel contra el cristal de la ventana a la luz del día y se calca.

También se puede utilizar una mesa de cristal. Se pone un flexo debajo y se ilumina el cristal.

CÍRCULOS EN PERSPECTIVA

Un círculo en diagonal es un óvalo. Si se dibuja en perspectiva de un punto, de frente se verá un círculo, pero desde los lados se verá un óvalo.

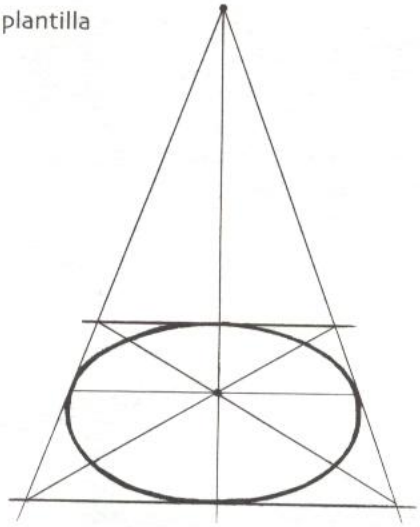


Para dibujar un óvalo, se traza un círculo dentro de un cuadrado en perspectiva. El procedimiento es el mismo para la perspectiva de dos o tres puntos.

En la realidad, los círculos en perspectiva no son óvalos perfectos sino que el frente se ve un poco más ancho. De todas formas, en el manga no hace falta ser tan precisos.

Es difícil dibujar óvalos a mano alzada, pero los perfeccionistas pueden utilizar una plantilla de óvalos.
Para dibujar óvalos grandes se puede emplear una plantilla de curvas o una regla libre (regla elástica).

Para dibujar cilindros en perspectiva, la circunferencia de la base y la de arriba son diferentes.

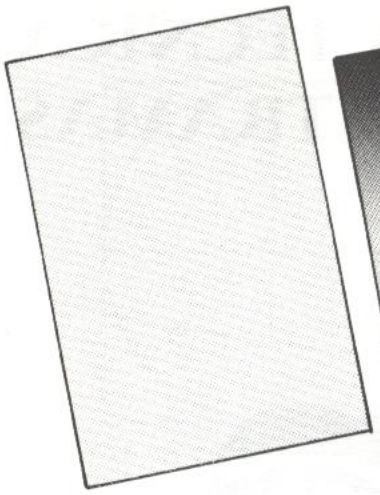


Como en el dibujo, los cilindros pequeños se dibujan sin punto de fuga, y la circunferencia de la base y la de arriba son iguales.

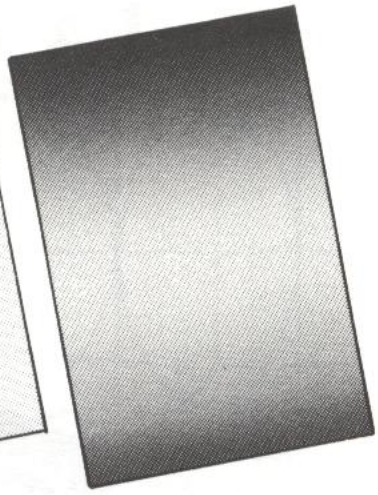
Capítulo SEGUNDO

La técnica de las tramas

TIPOS DE TRAMAS



Letra 61
Hay diferentes tipos según el tamaño y la densidad de los puntos.

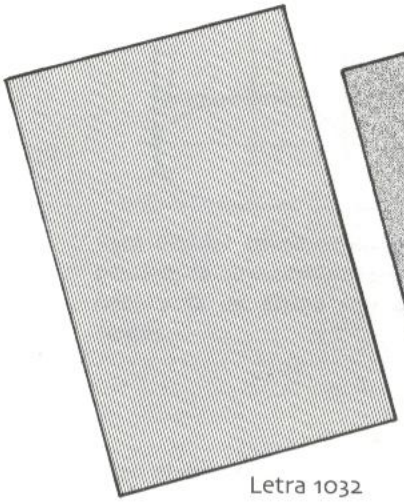


Letra 738
Hay diversos tipos según la amplitud de la parte clara y las oscuras.

Aquí llamamos a esta trama número 61, pero según el fabricante, el nombre puede cambiar. Existen catálogos de tramas para saber el tamaño y la densidad exactos de los puntos. Por ejemplo, en las tramas Letraset, el 61 es una trama de 55 líneas / 10%. El número se refiere a las líneas que hay en una pulgada (2,54 cm) y el porcentaje a la densidad de puntos en un área determinada.
Cuantas más líneas, más puntos habrá, y cuanto más alto el porcentaje, más oscura será la trama.
En el caso de IC Screen, la trama de 55 líneas / 10% es la S-51.

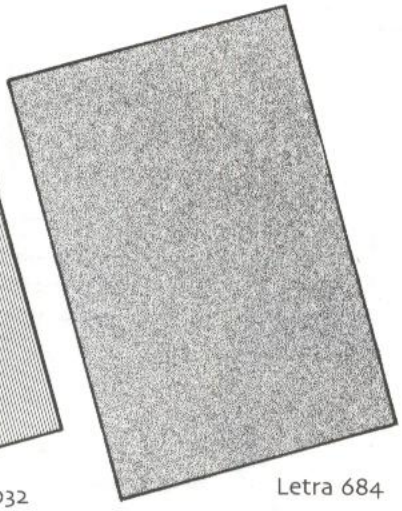
Otras tramas frecuentes

Trama de rayas



Letra 1032

Trama de arena



Letra 684

Hay muchas variantes con diferentes anchos de línea y densidad.

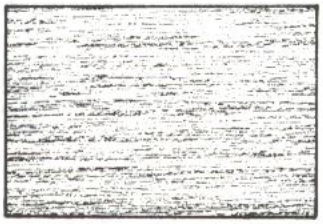
Hay dos tipos de trama que se utilizan con gran frecuencia:
Las tramas de puntos
Las tramas de degradado

El número 61 de las tramas de puntos es fundamental para el manga y se emplea para sombras y demás.

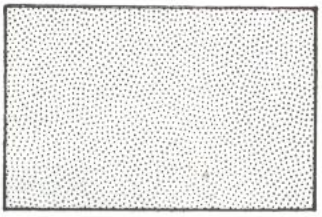
Las tramas de las páginas 52 y 53 son las hojas reales a tamaño reducido (83%).

Normalmente, los mangas comerciales se reducen (1 ó 1,2%) primero y luego se publican, por eso la trama 61 queda diferente. Las tramas de las páginas 52 y 53 están reducidas en el mismo porcentaje, como se puede comprobar si se comparan con el tamaño natural.

Estas tramas también se usan con frecuencia.

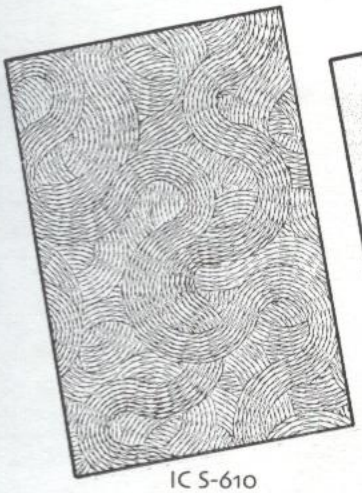


IC S-171



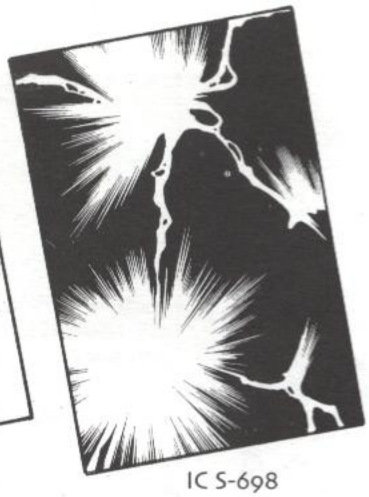
Letra 327
Hay muchos tipos de tramas con diseños de arena, que varían en tamaño y densidad o degradados.

Los efectos visuales que antes se dibujaban a mano ahora se pueden conseguir en tramas, y la variedad de diseños aumenta continuamente.



IC S-610
Efecto de nudos

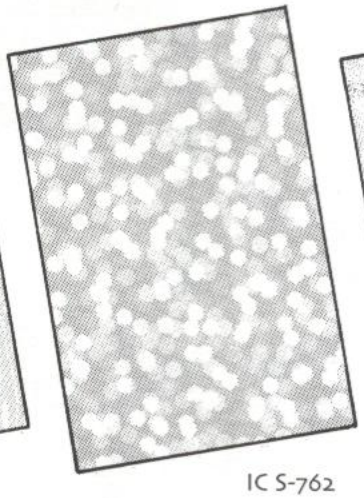
IC S-613
Redondeles



IC S-698
Rayos y relámpagos con trazos en negro

Hay tramas de efectos visuales originales.

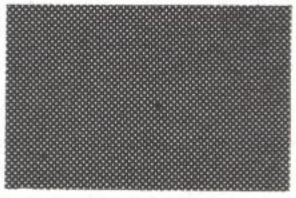
IC S-683



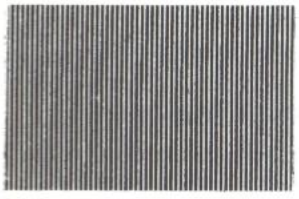
IC S-762

Letra 1500

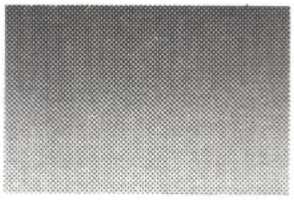
También hay tramas blancas, que llevan impreso el diseño de puntos o líneas blancos. Si se pega en el dibujo, da una sensación de bruma. Éstas son tramas blancas que se pegan sobre fondos negros.



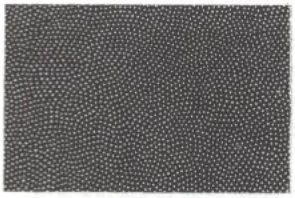
Letra 270



IC S-22



ICWS-242

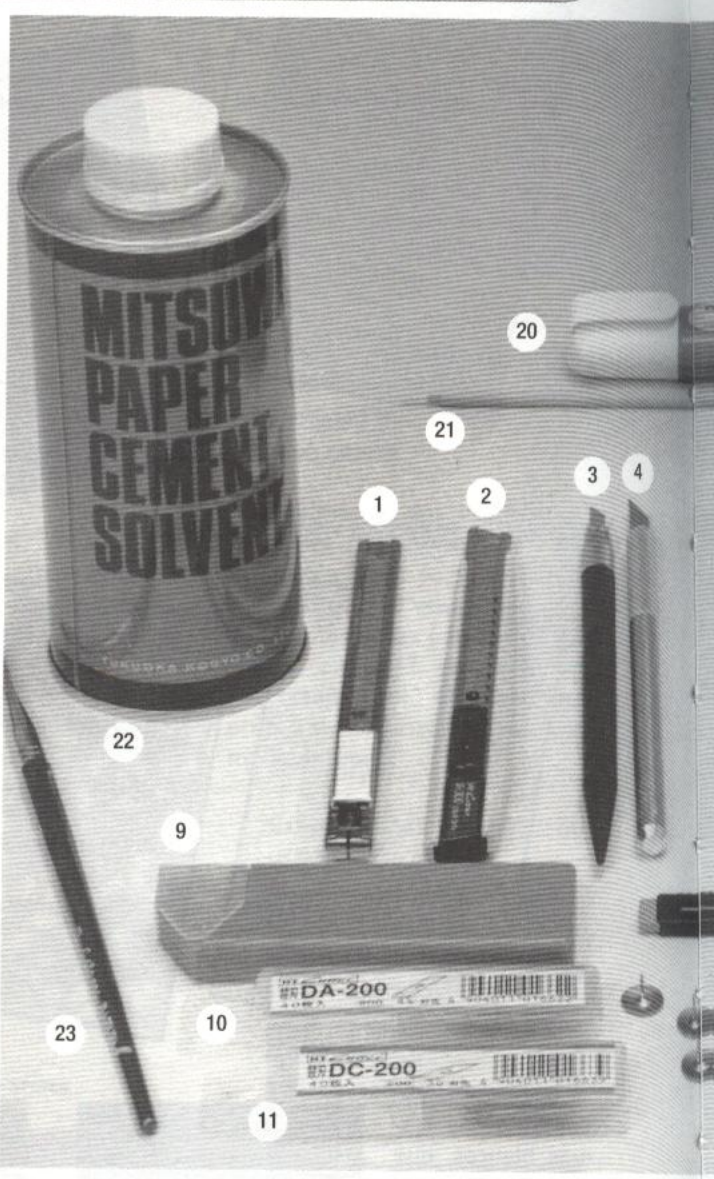


IC S-408

Aparte de las tramas que hemos visto, existen muchas más. Las tramas estampadas especialmente cuentan con una gran variedad de diseños, que se pueden utilizar para vestidos y demás. Con bastante frecuencia salen al mercado nuevas tramas con diseños novedosos y originales. Se pueden encontrar en tiendas de artículos de dibujo.

Las tramas blancas se utilizan cuando se quiere representar un paisaje con bruma a lo lejos, o escenas emotivas. Además de los puntos y las rayas, también existen las tramas de arena y degradados en blanco.

HERRAMIENTAS PARA TRAMAS



1 y 2: Cutter estándar. Además de cortar las tramas, se pueden usar para dar diversos efectos mediante el raspado de la superficie.

3 y 4: Cutter artístico. Hay quien los utiliza para cortar tramas, pero también son prácticos a la hora de hacer destellos de tramas.

5, 6, 7 y 8: Sirven para rascar las tramas. Normalmente se llaman espátulas para tramas, aunque hay otros nombres y muchos tipos distintos según el fabricante. Se elegirá uno u otro en función de lo fácil que sea de usar para cada cual. (5: Rub tone, 6: Stylus, 7: Screen Tool, 8: Vanisher.)

9: Recambios para cutter.

10, 11: Recambios para cutter artístico. Es mejor usar el que nos resulte más cómodo. (El 10 tiene un ángulo de 45 grados, que es el que más se utiliza. El 11 tiene un ángulo de 30 grados.)

12: Goma de arena tipo boli. Con poca presión, se puede emplear para difuminar.

13, 14: Goma dura. Permite raspar las tramas y difuminarlas.

15: Goma de borrar. Se utiliza para retirar el pegamento de las tramas y demás. Según el tipo de trama, los puntos pueden quedar demasiado claros, así que hay que tener cuidado.

16: Lápiz azul. Se utiliza para señalar las zonas donde se va a poner una trama. Hay que tener cuidado de no apretar demasiado porque puede salir impreso.

17: Plumero. Al raspar las tramas se hacen muchas virutas, que se retiran con el plumero. También hay quien utiliza aspiradoras de mano.

18: Regla cuadriculada con borde metálico. Se usa para los destellos de tramas.

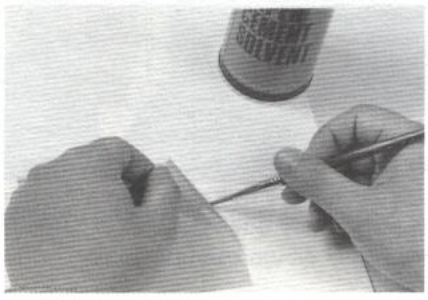
19, 20 y 21: Gouache blanco, líquido corrector, pincel para corrector. Se usa para retocar las manchas que queden en el contorno después de recortar las tramas o para dibujar relámpagos en las tramas. Cuanto más fino sea el pincel, más cómodo será de usar.

22, 23: Disolvente de adhesivo para papel y pincel de pelo humano. Se utiliza cuando resulta difícil retirar las tramas. Se emplean pinceles de pelo humano porque son muy resistentes.

24: Chincheta. Se emplea para marcar el punto central de las líneas cinéticas.

Tramas difíciles de retirar

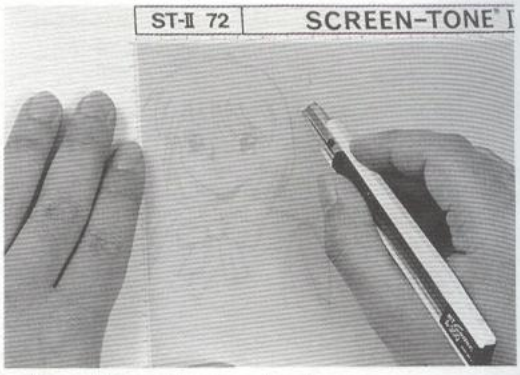
Con un pincel de pelo humano, se pone el disolvente de adhesivo para papel en la esquina de la trama. Se levanta la parte despegada, se va poniendo más disolvente y se retira poco a poco.



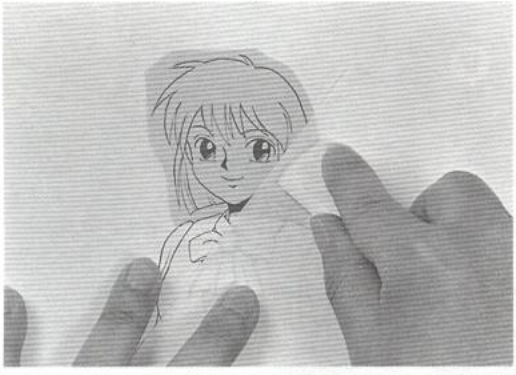
CÓMO COLOCAR LAS TRAMAS

Ahora vamos a ver ejemplos de cómo aplicar las tramas.

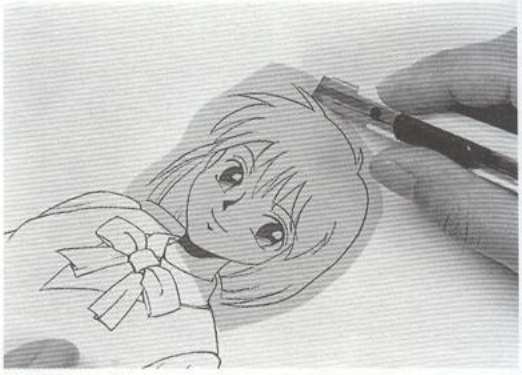
1. Primero se limpia la superficie donde se va a trabajar.
Se limpia la mesa y el dibujo. Si queda algún resto de suciedad o polvo en la parte adhesiva de la trama, no se puede retirar y la trama ya no sirve.



2. Se corta por fuera y sin despegar.
Para evitar que se peguen restos a la trama que no se va a utilizar, se corta la trama sin despegar la lámina protectora y dejando un margen.



3. Pegar la trama ya cortada.
Se despega la trama ya cortada y se aplica al dibujo. Hay que tener cuidado de que no entre aire. Primero se pega suavemente por si hay que retocar la posición. Se coloca la lámina protectora encima de la trama y se aprieta.

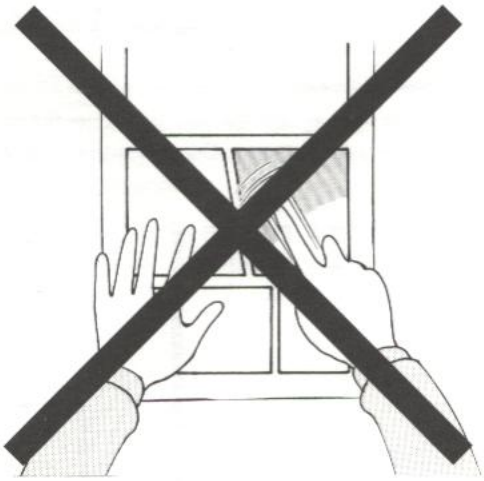


4. Cortar la trama cuidadosamente.
Se recorta siguiendo el contorno del dibujo con mucho cuidado para que no sobrepase el contorno o quede algún fragmento en blanco.

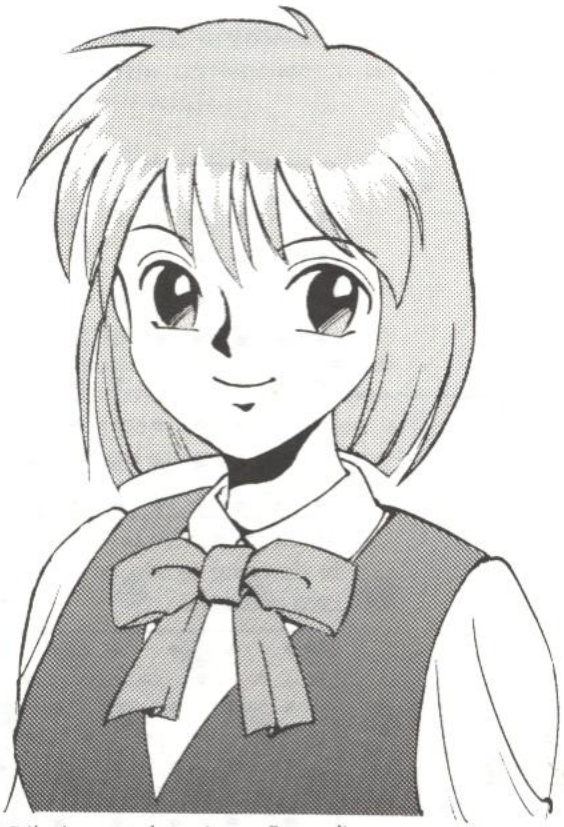
5. Retirar la parte sobrante.
Para retirar la trama, ésta se levanta suavemente. Si después de quitar la trama no se coloca una nueva, hay que retirar el pegamento que queda en el dibujo con una goma.

6. Se coloca la lámina protectora encima y se aprieta.
Después de cortar, se vuelve a poner la lámina protectora y se vuelve a apretar con una espátula. Ahora se aplica con más presión para que no se despegue.

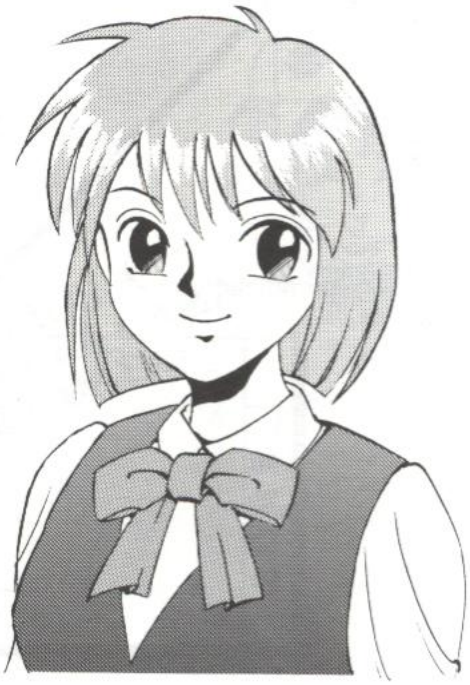
7. Brillo del pelo.
Con el cutter se raspan los puntos y se da la forma del brillo del pelo a la trama. Las virutas pueden manchar, así que es mejor retirarlas bien.



Si se rasca la trama directamente puede entrar aire y salir burbujas. Ese procedimiento es desaconsejable.



8. Dibujo completo (tamaño real).
Pelo: Letra 72
Ojos: IC S-426
Chaleco: Letra C-116
Lazo: Letra 73

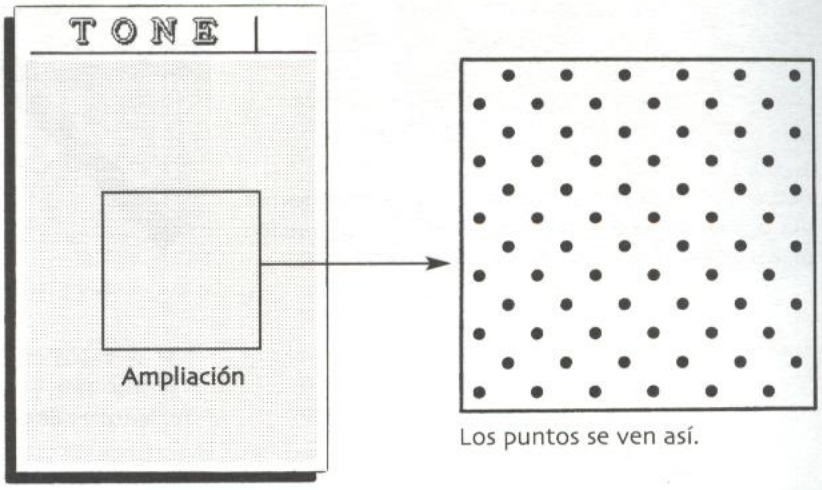


Impresión a tamaño reducido (83%).

CÓMO RASPAR LAS TRAMAS

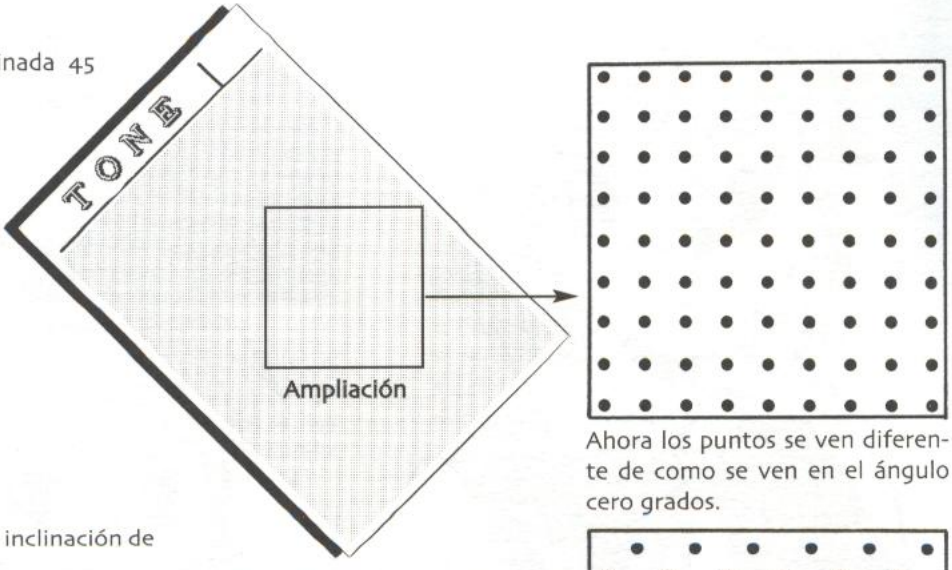
Antes de raspar las tramas hay que fijarse en la dirección de los puntos. Se trata de una técnica avanzada y a continuación se detalla para aquellos que quieren practicar y aprenderla.

Aquí la trama está en posición vertical. Se llama ángulo cero grados.



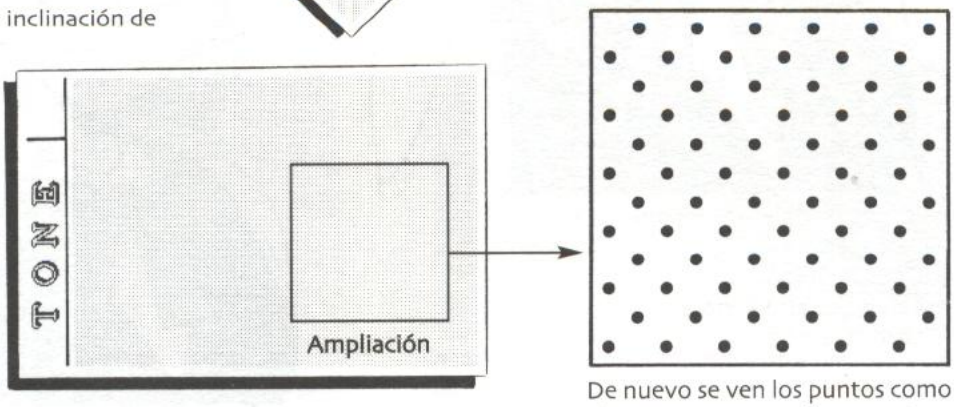
Los puntos se ven así.

La trama inclinada 45 grados.



Ahora los puntos se ven diferente de como se ven en el ángulo cero grados.

Ahora con una inclinación de 90 grados.

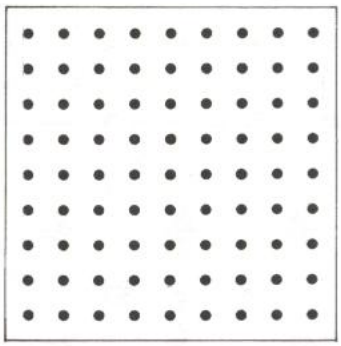


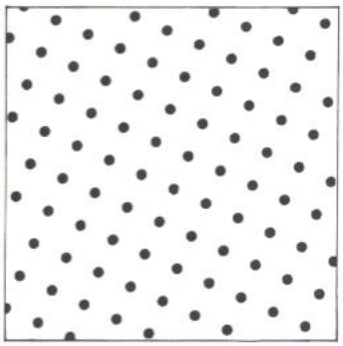
De nuevo se ven los puntos como al principio. Como hemos visto, la dirección de los puntos varía entre cero y 90 grados.

Al pegar la trama, lo normal es que la dirección de los puntos de las tramas corresponda a la dirección del dibujo.

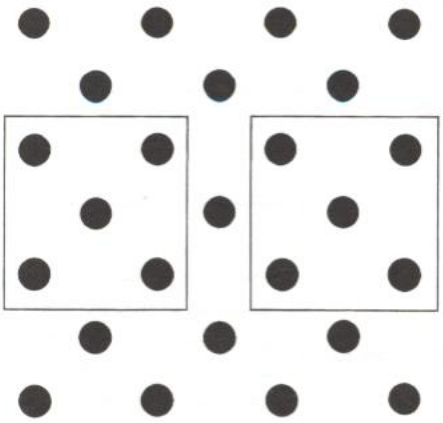
Es necesario explicar la función de los puntos de las tramas porque es importante para comprender las técnicas de raspado y de solapar.

Aquí vemos unas tramas que se han pegado torcidas. Hay dibujantes que prefieren pegar las tramas en posición cero grados y otros que no tienen mucho en cuenta este factor. Las tramas de degradado se pueden pegar inclinadas para corresponder a la dirección de la luz.





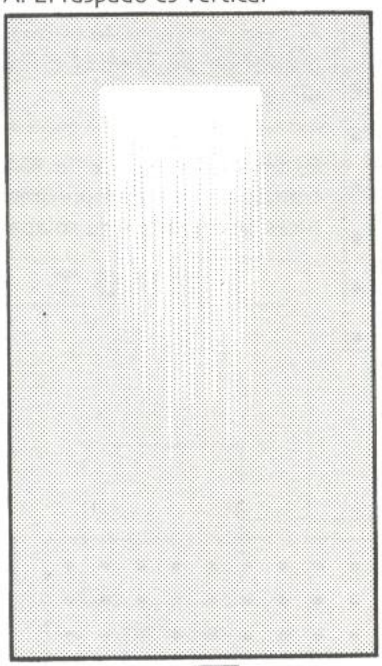
Si se mira detenidamente este estampado en posición cero grados, se ven los puntos como en la cara correspondiente al 5 de un dado. Mirando la inclinación del cinco del dado, se puede ver la dirección de los puntos de la trama.



A continuación, unos ejemplos de tramas en posición cero grados con un raspado diferente.

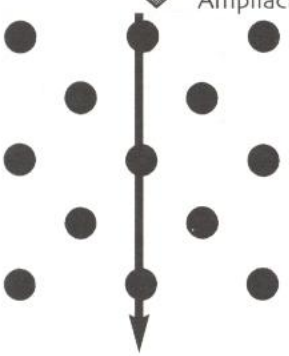
Vamos a mirar detenidamente los dos ejemplos. El B está mejor conseguido que el A.

A. El raspado es vertical



Tamaño real

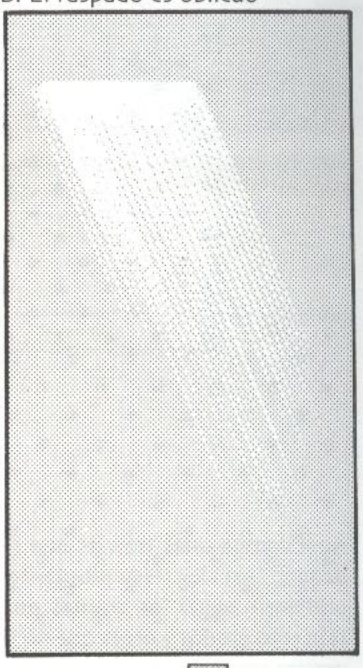
Ampliación



Si se raspa en la misma dirección de los puntos, queda muy brusco porque desaparecen demasiados puntos. Es importante que el raspado esté un poco inclinado.

El raspado sigue la dirección de los puntos.
Hay puntos que se raspan y puntos que no se raspan.

B. El raspado es oblicuo

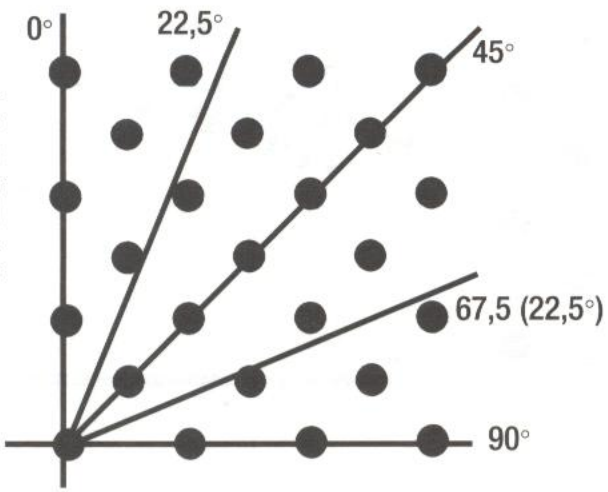


Tamaño real

Ampliación

El raspado está un poco inclinado con respecto a la dirección de los puntos. El efecto parece un difuminado.

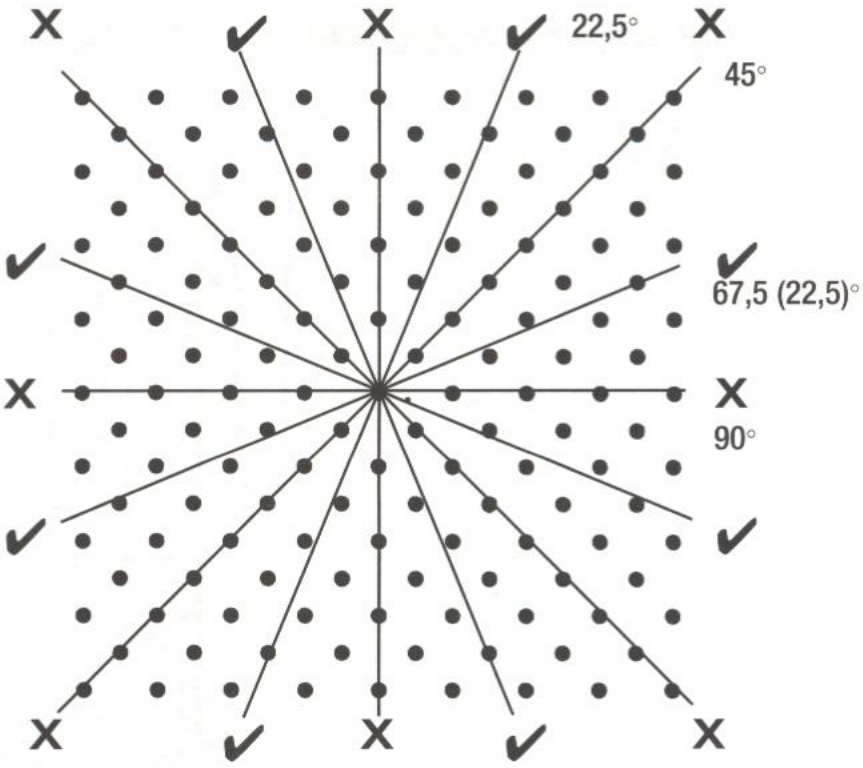
Por "un poco inclinado" se entiende una inclinación de 22,5 grados, es decir, cada mitad del ángulo de cero grados, 45 grados y 90 grados.



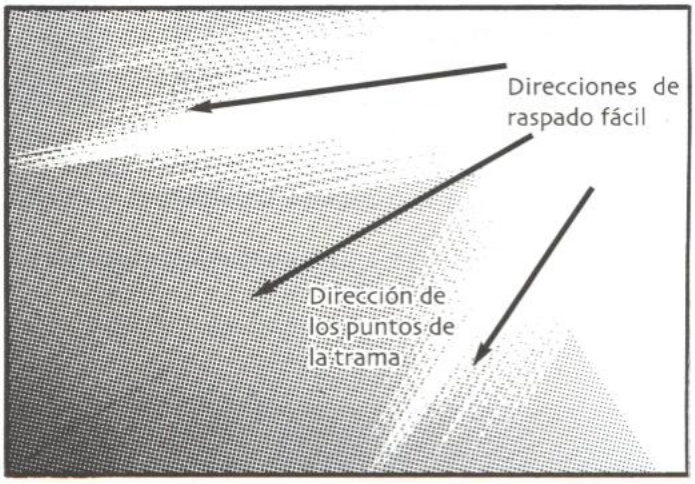
Lo más importante es que, para que el raspado de la trama quede conseguido, el ángulo de la inclinación tiene que ser de 22,5 grados (es lo ideal, pero se puede determinar aproximadamente).

Vamos a estudiar el mismo caso con un esquema de 360 grados.

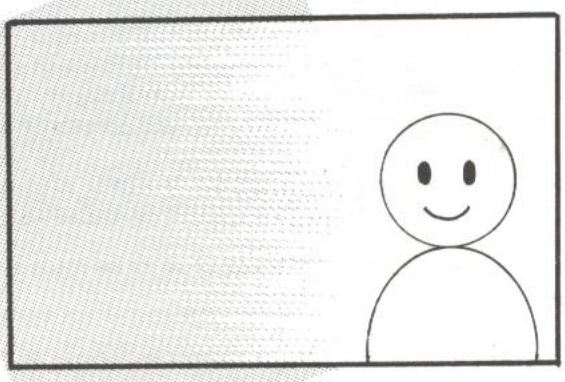
Las partes marcadas con un ✔ son fáciles de raspar, y las marcadas con una X, difíciles.



Cuando la trama de degradado está en diagonal, primero se comprueba la dirección de los puntos, y después se determina en qué dirección se va a raspar.



Tamaño real

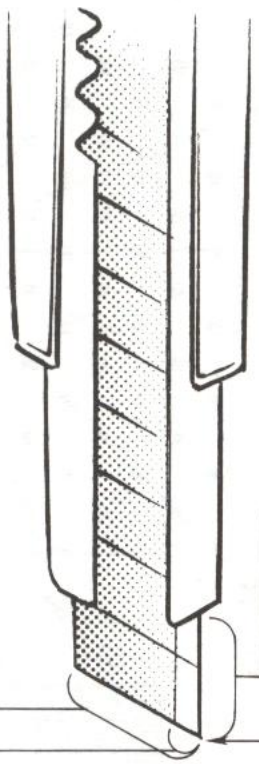


Cuando se quiera raspar en paralelo o perpendicular a los bordes de la viñeta, se pegará la trama con una inclinación de 22.5 grados.

Tamaño real

Raspar a mano alzada con un cutter

En primer lugar veamos qué nombres reciben las partes de la cuchilla de un cutter.



Base: la base sirve para raspar superficies anchas.

Filo: generalmente se usa para cortar el papel, pero no suele usarse con tramas.

Punta de atrás: está en la parte de abajo de la cuchilla, pero se distingue por tener un discreto ángulo. Es una parte importante porque permite una gran variedad de raspados.

Punta: es la parte que más se usa para raspar las tramas. Hay que cambiarla a menudo porque con el uso se desafila.

A continuación, dos cuestiones importantes.

Para raspar las tramas bien, hay que tener mucha práctica. Manos a la obra.

1. Las partes de la trama que se van a raspar deben estar bien pegadas.

A veces se raspan tramas de prueba que están un poco sueltas. Es fundamental que las tramas de prueba estén pegadas con poca presión, pero las partes que se van a raspar tienen que estar bien pegadas, aunque no es necesario apretar tanto como en el remate.
Si la trama queda suelta, la cuchilla se puede atascar en las ondas de la hoja, y dificultar así la tarea de raspado.

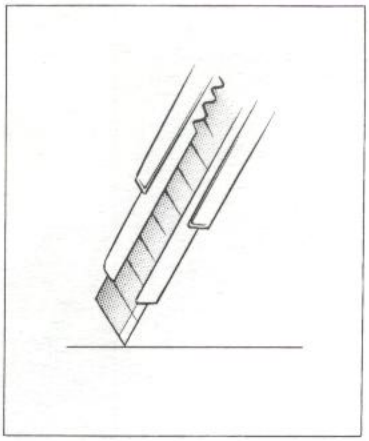
2. La forma de sujetar el cutter que se ve en las fotos es sólo un ejemplo.

Del mismo modo en que existen cientos de formas de coger un boli, cuando se trata de un cutter, también hay distintos estilos.
El estilo que se ve en las fotos es sólo un ejemplo. Con la práctica, cada cual debe encontrar su propio estilo.

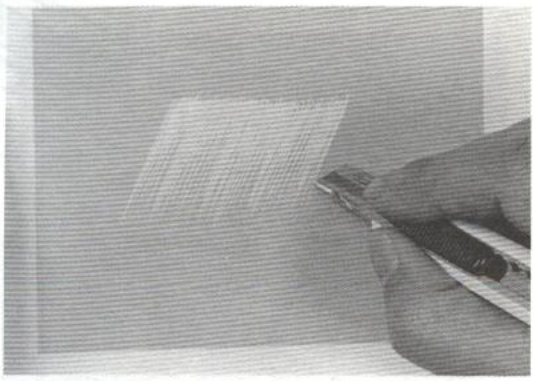
Raspar con la punta de la cuchilla

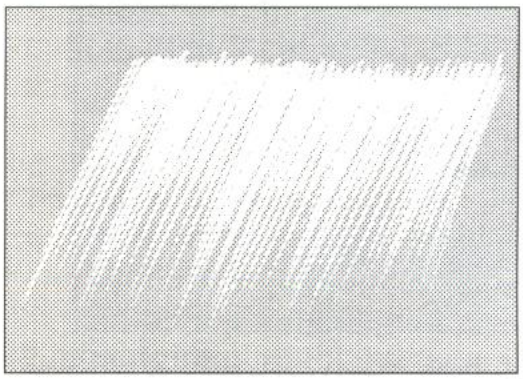
Es esencial no torcerse al raspar con la punta de la cuchilla. La ilustración es una referencia. Muestra el ángulo ideal, pero no es necesario que sea exactamente igual. La postura correcta dependerá del estilo de cada uno.

Si se raspa con el extremo más afilado de la cuchilla, ésta se engancha en la trama y no se puede raspar. Por eso hay que inclinarla levemente; conseguir ese ángulo es cuestión de práctica.



A. Raspar hacia adentro

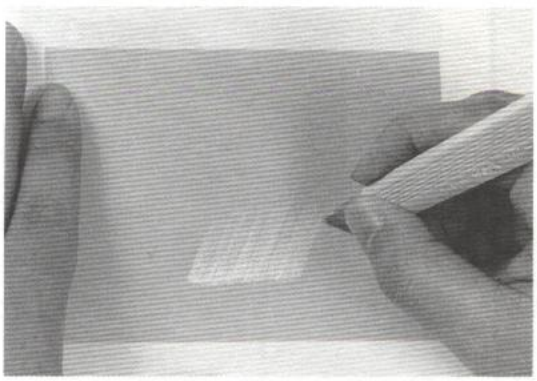


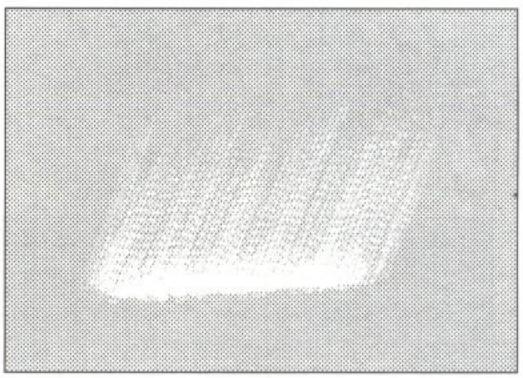


Tamaño real

Se raspa deslizando el cutter hacia uno mismo.
Se empieza apretando y se va aflojando la presión a medida que se raspa (el utensilio es diferente, pero la técnica es la misma que para trazar líneas de énfasis).
Se raspa con una inclinación de 22,5 grados con respecto a la dirección de los puntos.

B. Raspar hacia afuera

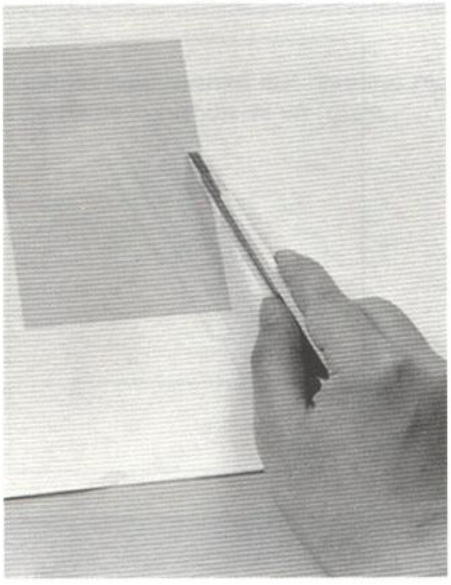




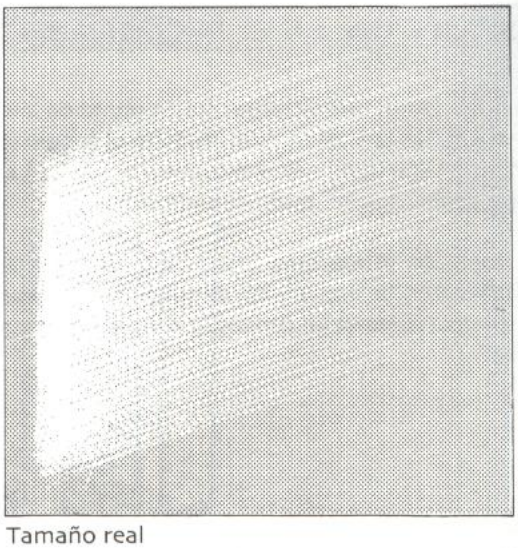
Tamaño real

Se raspa en dirección contraria a uno mismo.
En este caso las líneas son más cortas que cuando se raspa hacia adentro, pero es más fácil controlar la cuchilla. Por eso se pueden raspar las líneas con mayor definición.

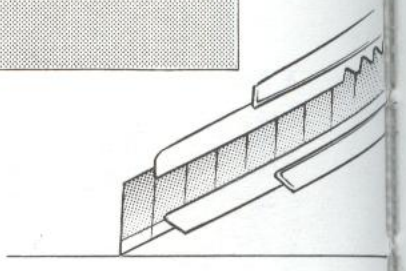
C. Raspado más largo



En la foto se ve un raspado hacia afuera con una manera diferente de coger el cutter.
Aquí se apoya el codo y se mueve el antebrazo, pero no la muñeca. De este modo, se puede raspar con líneas más largas.

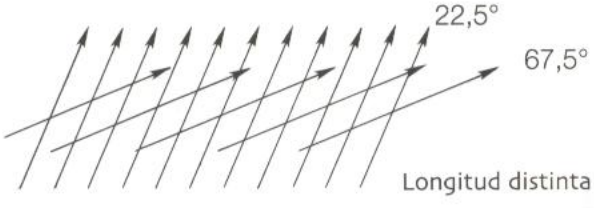


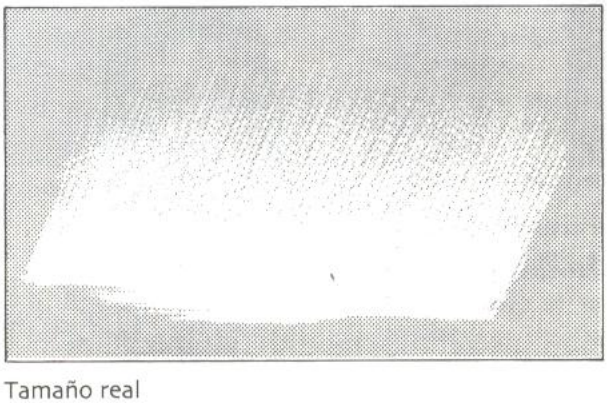
Tamaño real



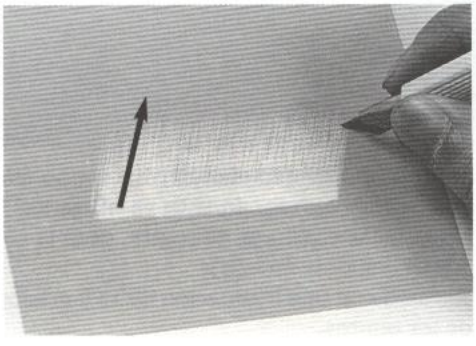
D. Doble raspado con la punta de la cuchilla
Raspando en ángulos distintos (por ejemplo 22,5 grados y 67 grados), se puede conseguir un efecto de difuminado como en las tramas de degradado.

ATENCIÓN: las líneas correspondientes a cada uno de los ángulos no deben tener la misma longitud. En cuanto al grosor, se deben raspar líneas finas en ambos ángulos.

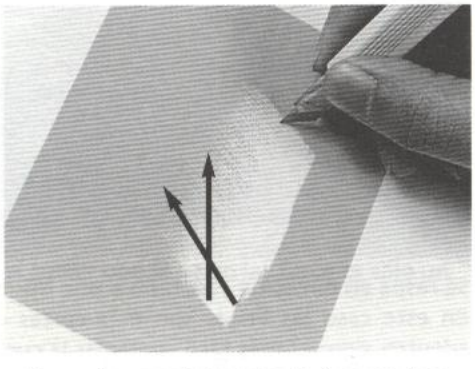




Tamaño real



1. Primero se raspa con el ángulo de 22,5 grados.

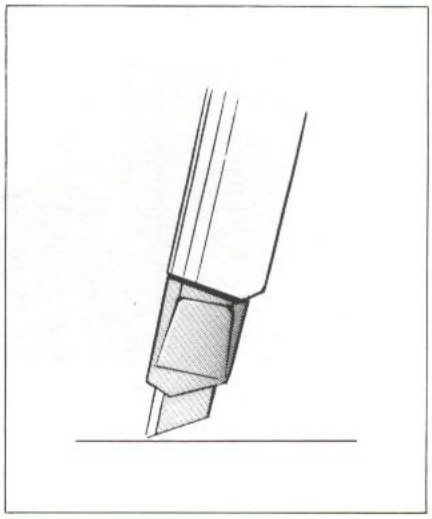


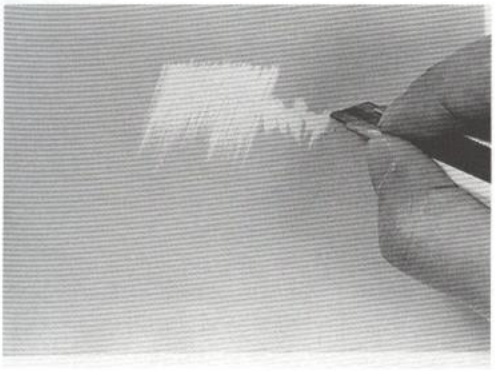
2. Después con el ángulo de 67,5 grados.

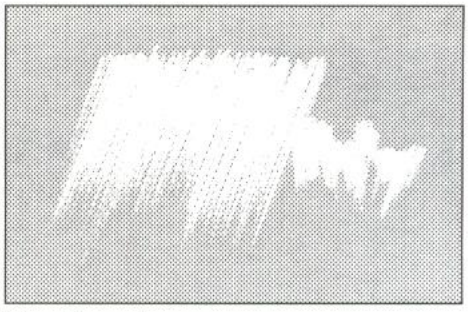
Raspar con la punta de atrás

Se raspa con la punta de atrás del cutter.
La inclinación del cutter es mayor que en el raspado con la punta de la cuchilla.

Permite dar trazos de raspado más anchos que con la punta de la cuchilla.
En las siguientes fotos, se ven raspados en recto. Pero variando la presión, la velocidad y la dirección, se pueden dar diferentes matices al dibujo.
Es una técnica de nivel avanzado y un poco difícil, pero también es cuestión de práctica.
Se raspa en distintas direcciones, de manera que no es necesario tener en cuenta la inclinación de 22,5 grados.

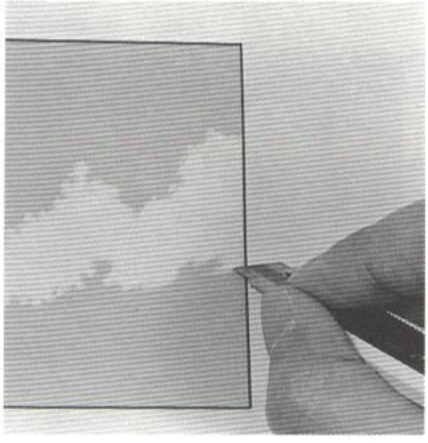




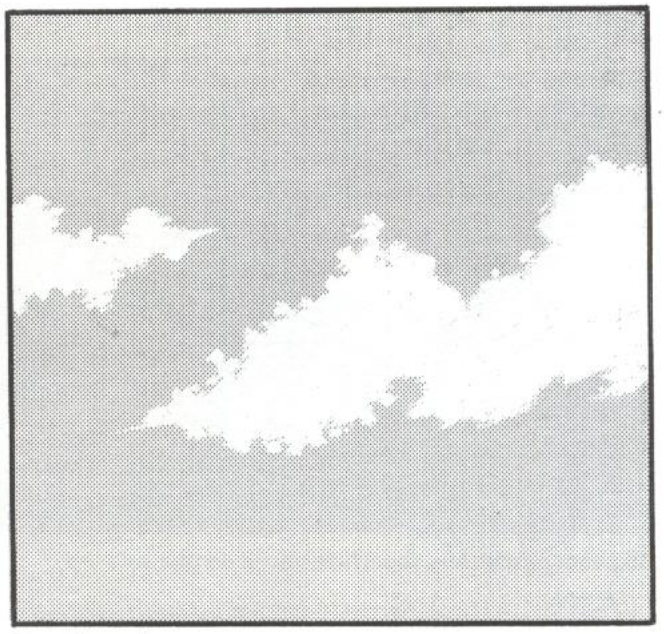


Tamaño real

Raspado en forma de nube

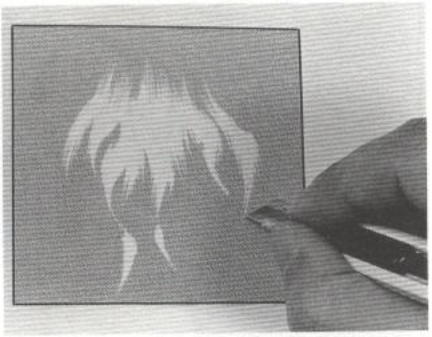


Sin apretar, se raspan suavemente pequeñas formas circulares.

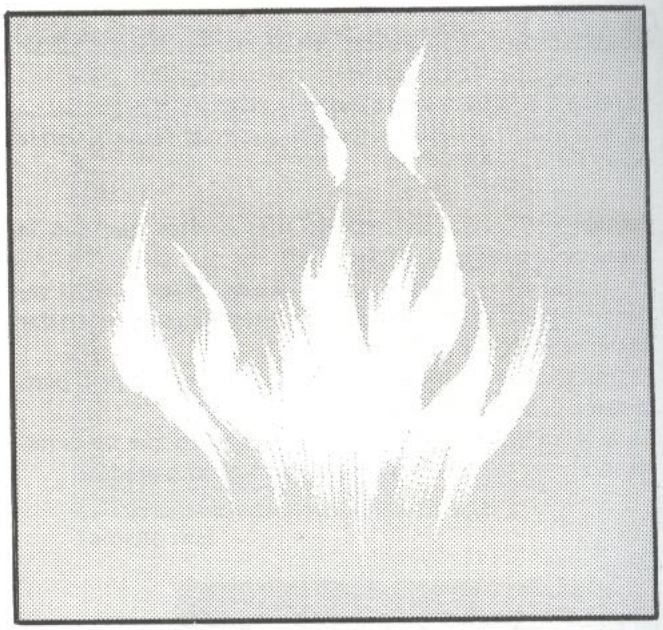


Tamaño real

Cómo raspar llamas

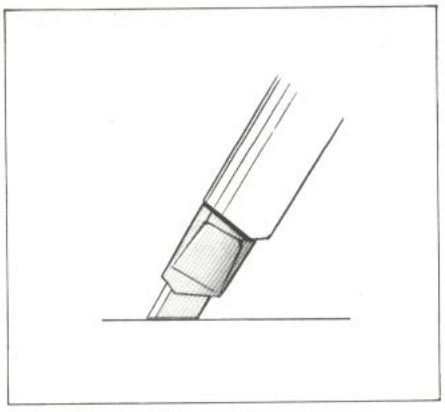


La clave es raspar de un trazo, con energía.



Tamaño real

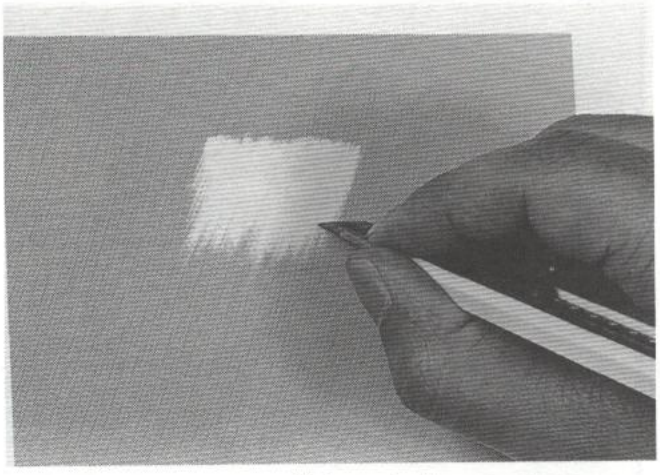
RASPAR CON LA BASE



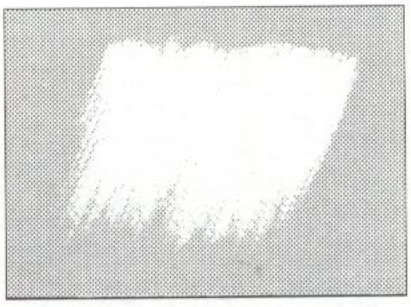
Se raspa con la parte ancha de la base, que está en contacto con la trama casi en su totalidad.

Se usa para degradados cortos o difuminados suaves, para dar la impresión de un brillo débil. También sirve para blanquear partes concretas de la trama.

Hay que tener cuidado de no raspar demasiado rápido, porque, de lo contrario, el difuminado no quedará suave.



Se puede raspar una superficie ancha de una sola vez.

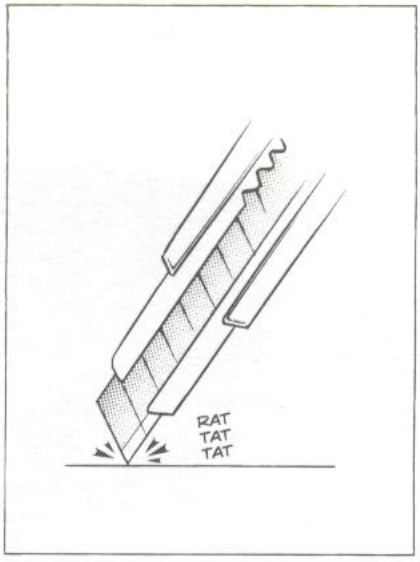


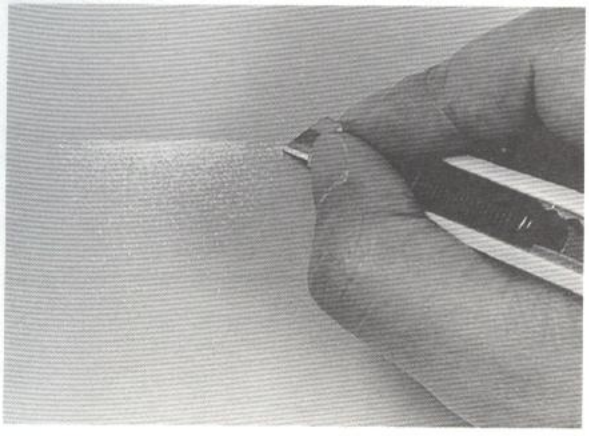
Tamaño real

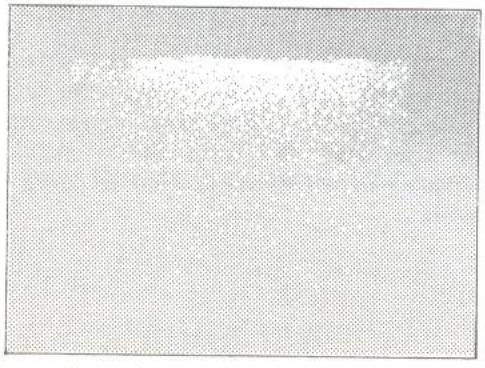
Raspado a toques con la punta de la cuchilla

Se raspa con la punta de la cuchilla a pequeños toques. Es una técnica que requiere tiempo y paciencia, porque hay que raspar la trama punto por punto, pero confiere al trabajo un ambiente especial.

Punto por punto, se raspa como si se tratara de puntillismo. Variando la cantidad de puntos raspados, se consigue un efecto de degradado. Es una técnica costosa y requiere mucha paciencia.





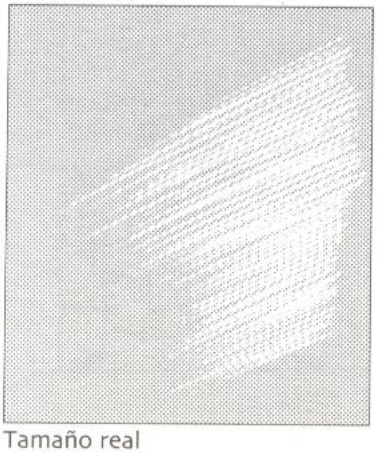


Tamaño real

¡Hay que difuminar bien la línea que limita el raspado!

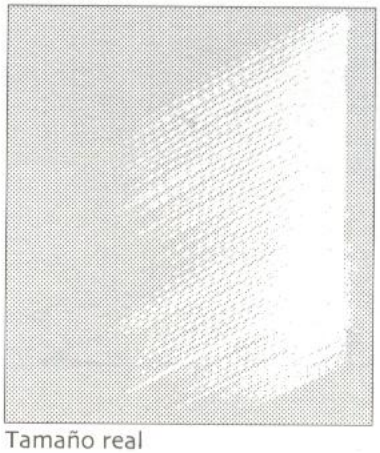
Hay que difuminar el borde de la parte que hemos raspado. Si se raspa la trama una sola vez, no queda bien porque las líneas quedan separadas en la base.
Se puede raspar la zona donde empiezan las líneas más veces, ya sea en la misma dirección o con doble raspado.

Sólo un raspado.

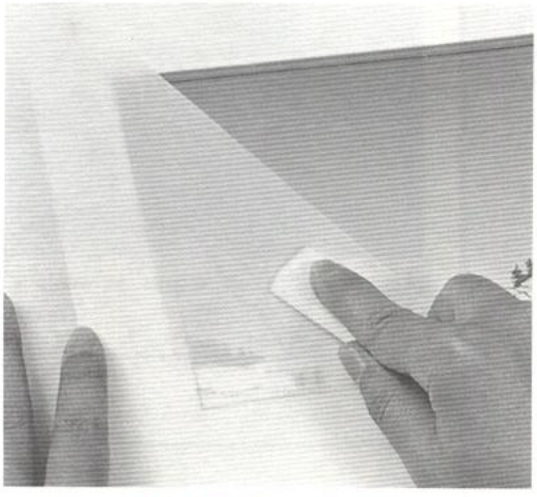


Tamaño real

Base difuminada con raspados posteriores.

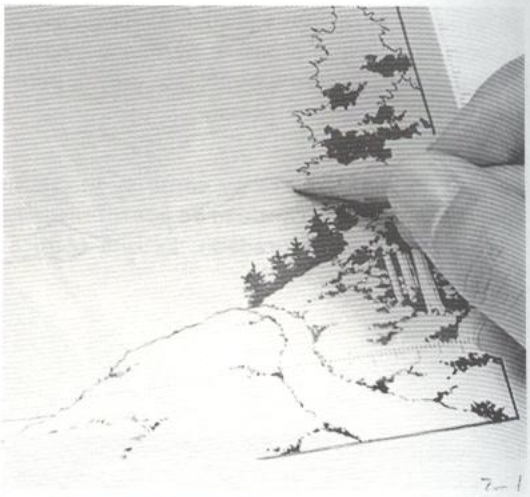


Tamaño real



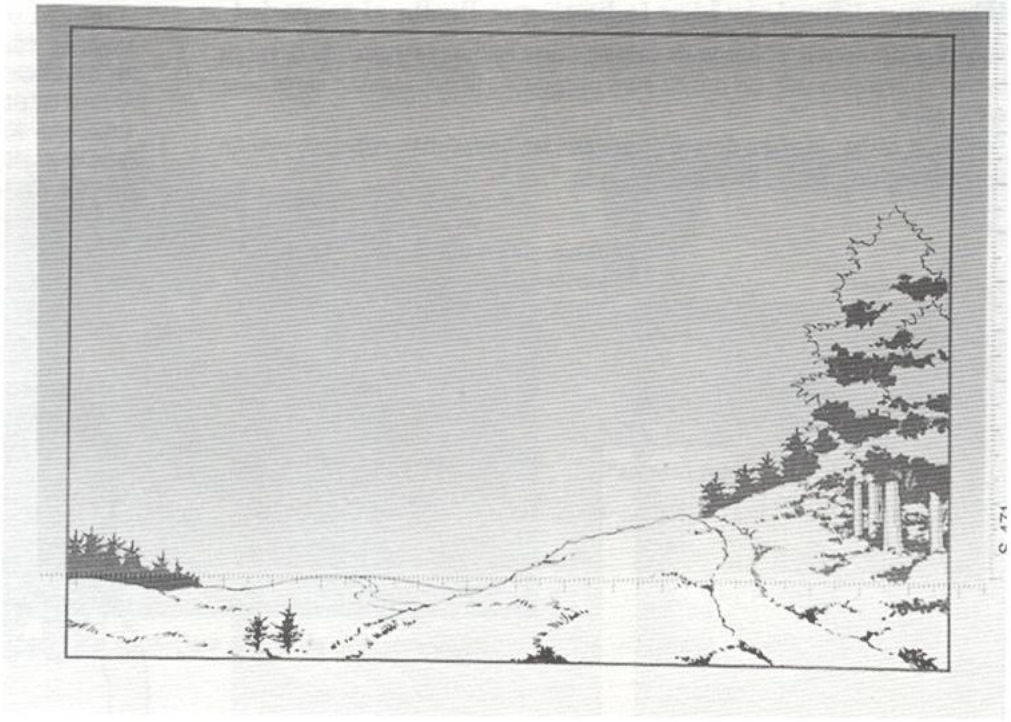
1. Aplicar la trama (IC S-471)

Se aplica primero de prueba, dejando un margen, y se presiona relativamente fuerte en las partes que se vayan a raspar con el cutter. De lo contrario, la punta de la cuchilla se enganchará en la trama y no se podrá raspar bien.



2. Tomar referencias

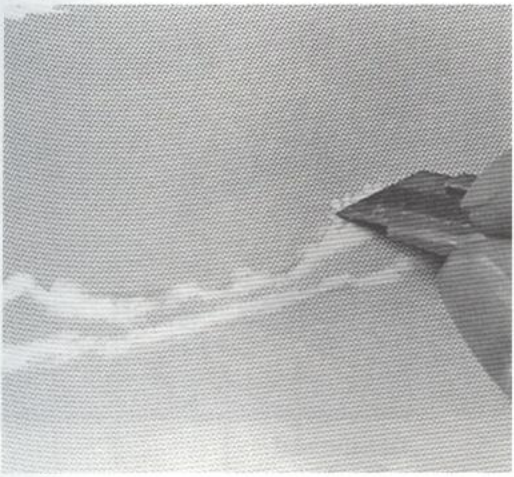
Se toman las referencias para las nubes a lápiz azul. Para que no queden líneas, se puede dibujar a lápiz y luego borrar. Como las nubes tienen formas muy diferentes, es conveniente tomar fotos como modelo.



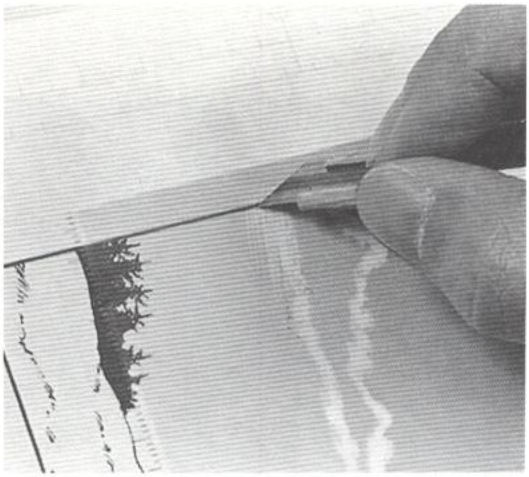
Composición completa con la trama aplicada

3. Raspar con el cutter

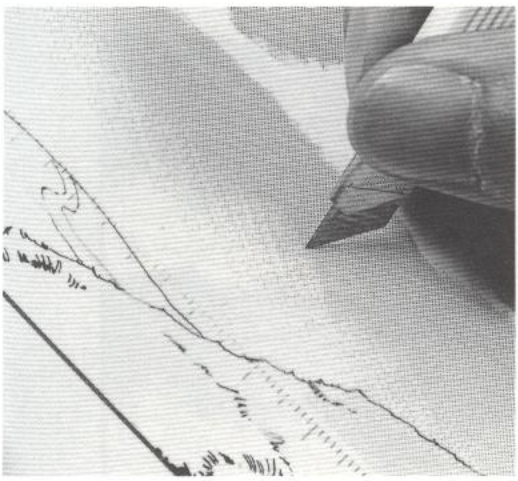
Para raspar nubes con el cutter, se combinan varias técnicas de raspado.



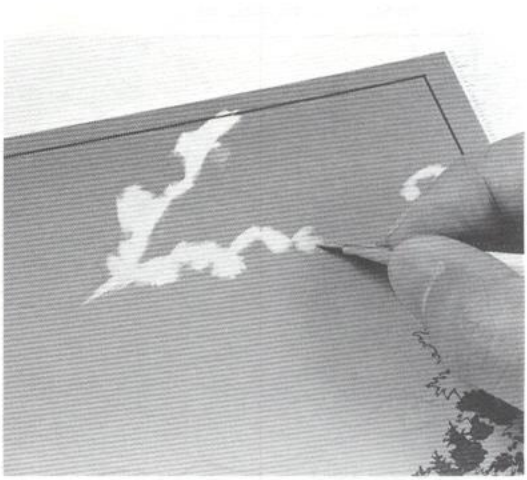
a) La punta de atrás es especialmente práctica para raspar el contorno de las nubes.



b) La punta también se usa para difuminar.

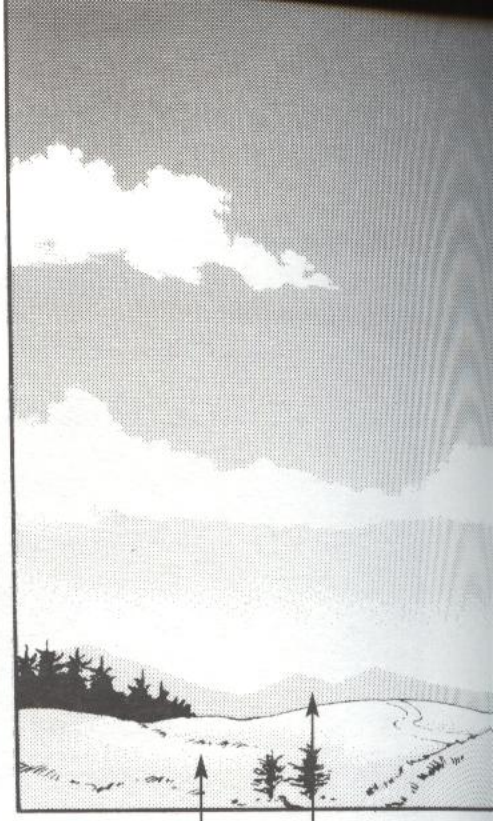


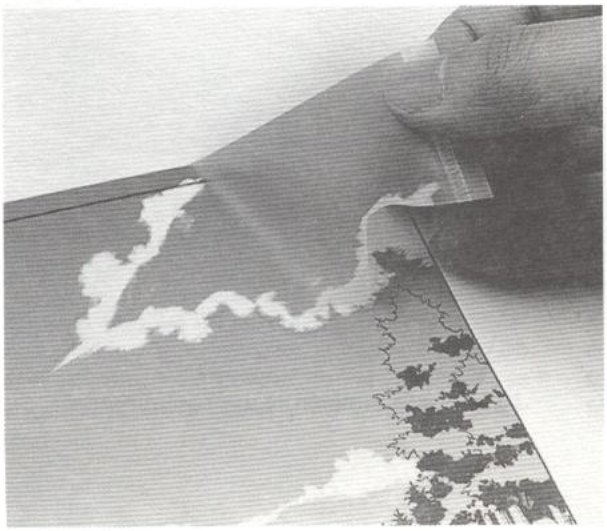
c) El horizonte y alrededores se difuminan suavemente con la punta.



d) No es necesario raspar las zonas que se vayan a dejar en blanco; se pueden cortar después.

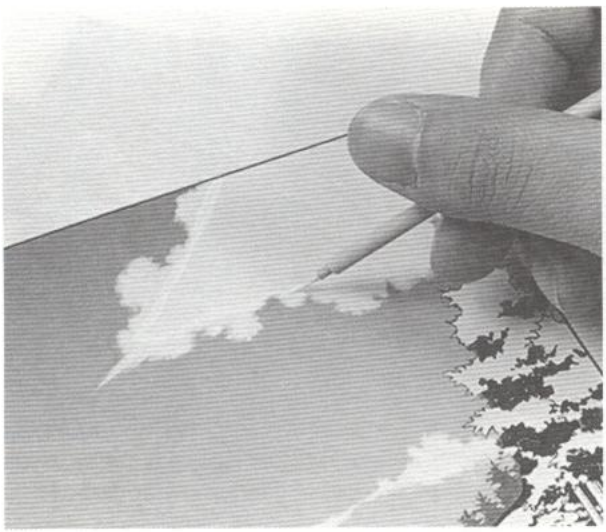
Raspar nubes (continuación)





4. Retirar una parte de la trama

Como la trama está bien pegada, hay que retirarla con sumo cuidado.



5. Corregir con gouache blanco

Si hay restos del contorno de la parte cortada o defectos en la trama a causa del raspado, se pueden limpiar y corregir.
Primero se borra con la goma, y después se aplica el (gouache) blanco.

Además, en función de la técnica de raspado, se pueden dibujar diferentes tipos de nubes.

Árbol y colina en primer plano
IC S-472

Cielo IC S-471

Camino IC S-668

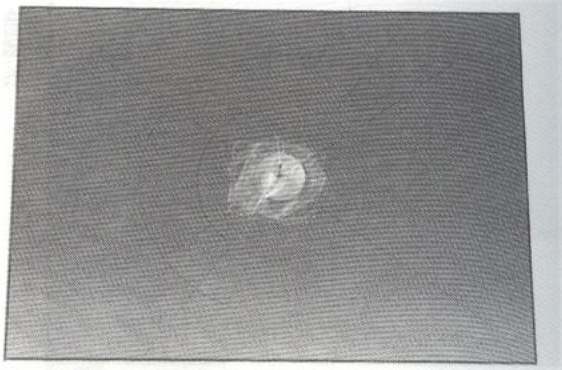
6. Toque final

Se pegan las demás tramas y se completa el dibujo.

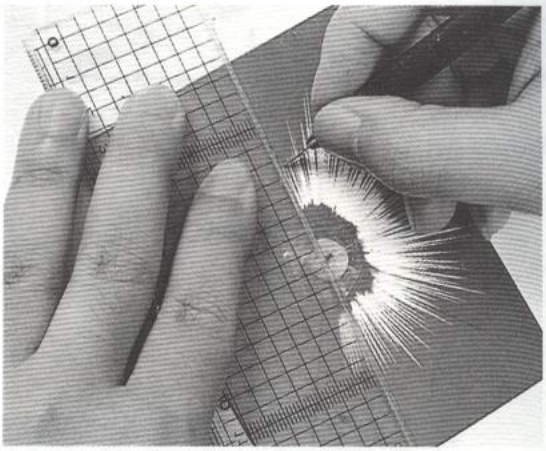
Impresión a tamaño reducido (83%)

Raspar con una regla

Cuando se raspan destellos en las tramas, queda mejor si se usa una regla que si se trazan a mano alzada.

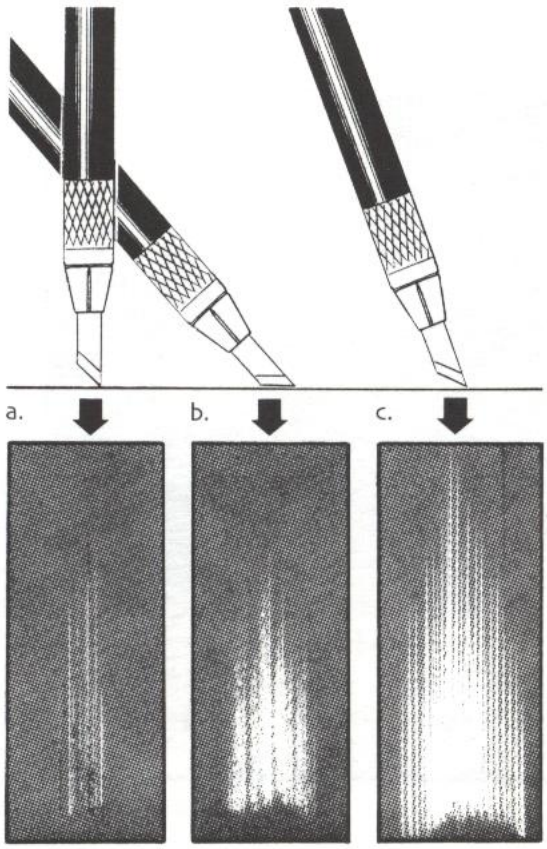


1. Con la misma técnica que para los trazos en negro, primero se determina en la trama el punto de fuga a lápiz azul y se trazan las circunferencias de apoyo para la zona que va a quedar en blanco (aquí hemos dibujado dos circunferencias como referencia para el ancho del destello). Luego se clava la chincheta en el punto de fuga.



2. Se raspa con el cutter artístico y con la regla. Se puede utilizar cualquier cutter, pero los artísticos son más cómodos.
Es más fácil raspar hacia afuera.
En la foto, se ha empleado una regla de plástico pequeña a causa del grosor de la chincheta.

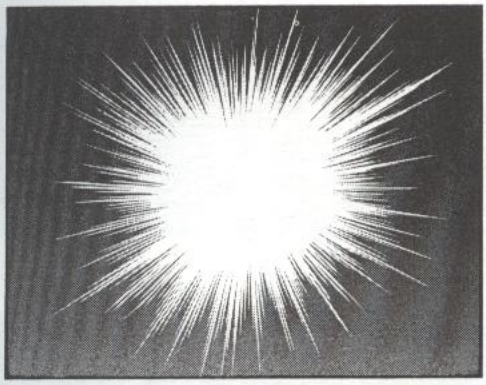
Posición del cutter



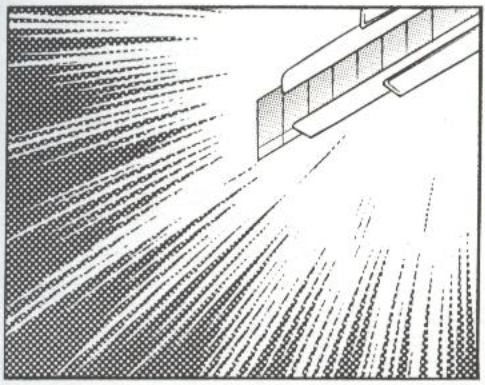
Tamaño real

a. Si el ángulo es demasiado vertical, se engancha y no se puede raspar.
b. Si está demasiado inclinado, el raspado será demasiado ancho.
c. Lo mejor es raspar con un ángulo medio. Es un ángulo delicado y sutil; pero para hacerse una idea de cómo queda el raspado, se puede empezar por inclinar la cuchilla y raspar ancho. Poco a poco se puede variar el ángulo hasta la posición idónea.

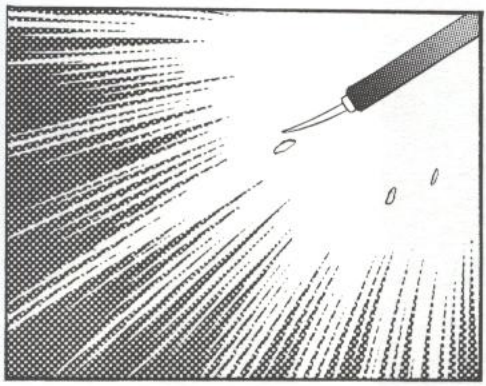
¡Ojo!



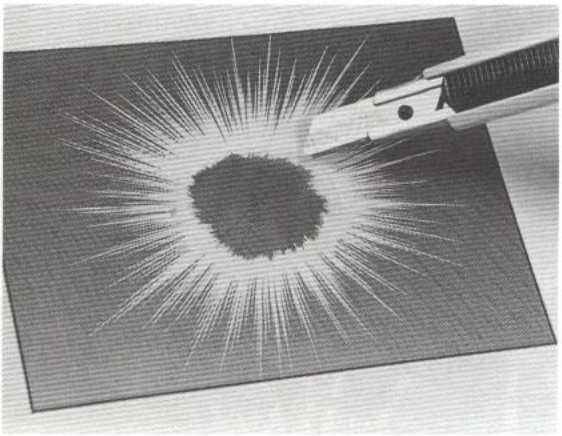
a) Es muy difícil raspar los puntos de la trama en los ángulos de cero, 45, y 90 grados y requiere gran atención.

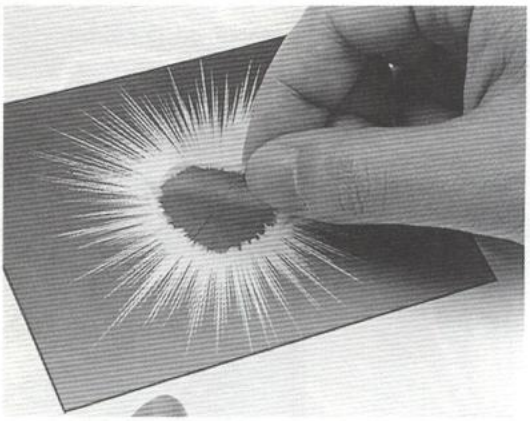


b) Los puntos que se han quedado sin raspar se raspan con un cutter normal.

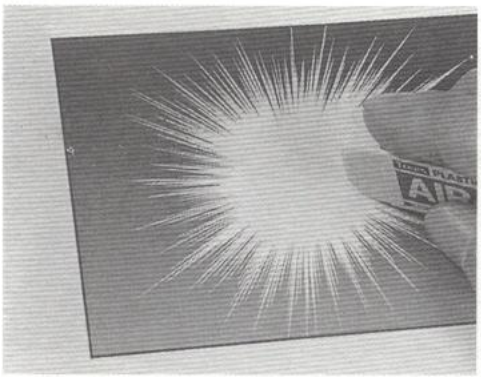


c) Hay que corregir con gouache blanco las partes donde se haya enganchado el cutter.

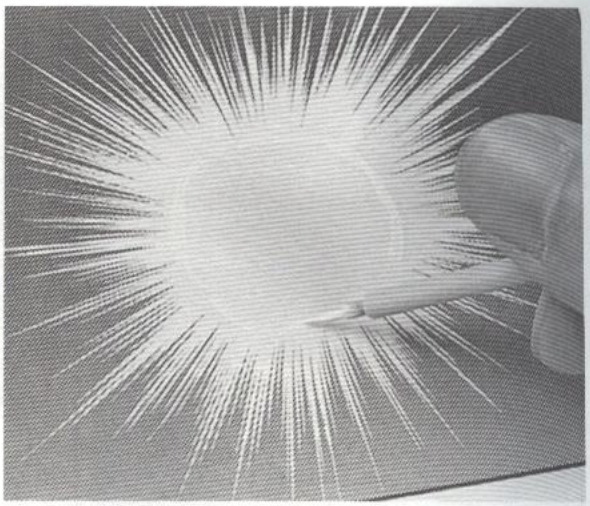


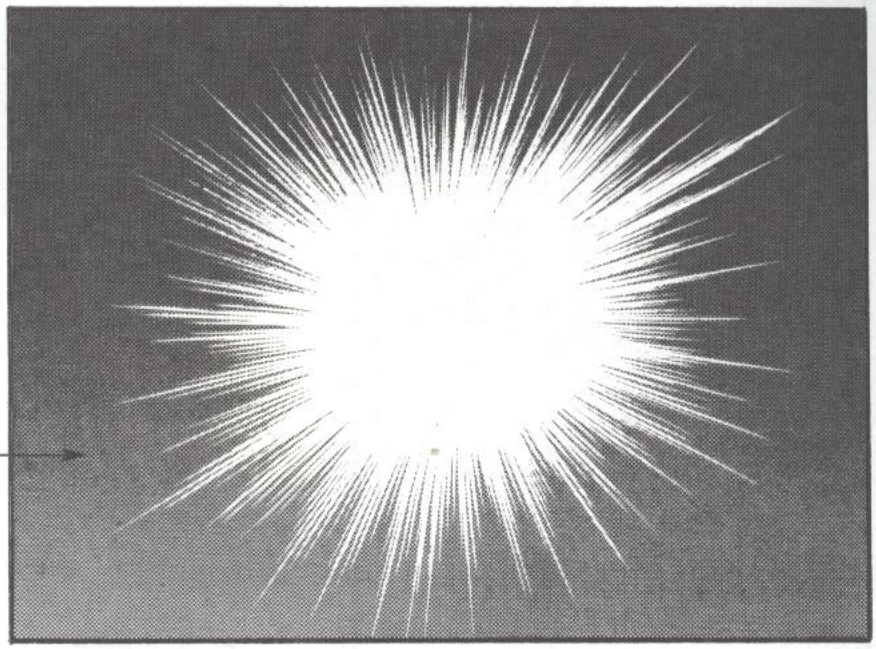


3. Se retira la trama del área central.



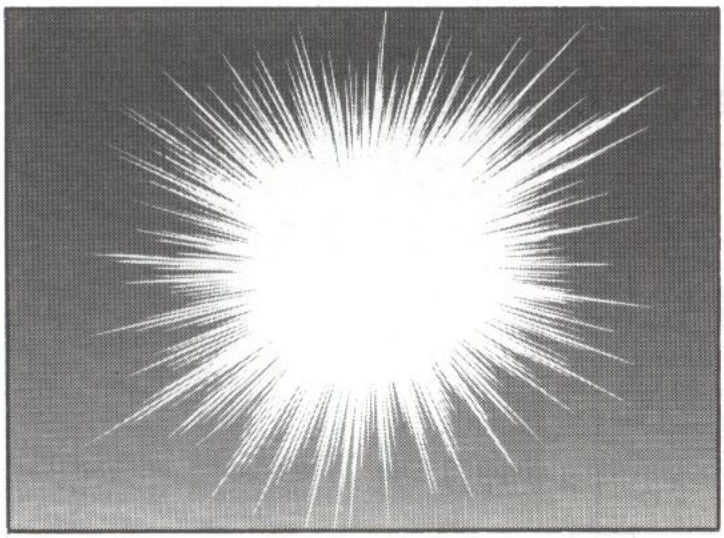
4. Se pasa la goma por encima una vez para retirar el pegamento de la trama sin olvidar las correcciones con gouache blanco en la zona recortada y en la marca de la chincheta.





Letra II-745

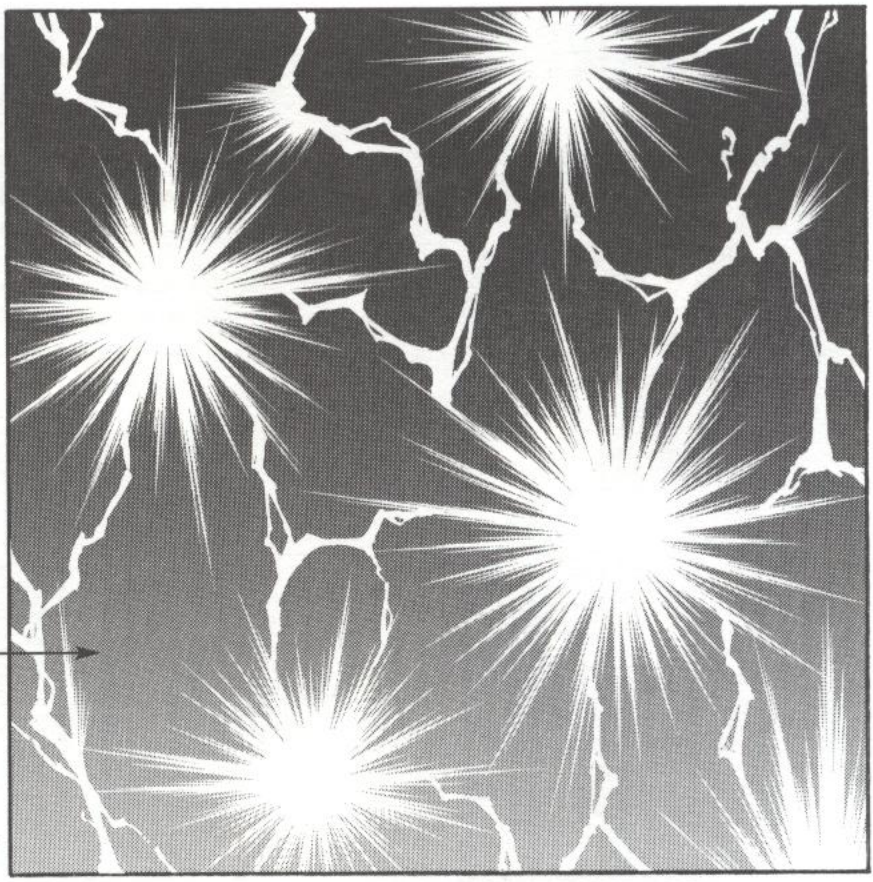
5. Listo (tamaño real)



Impresión a tamaño reducido (83%)

Rayos y relámpagos

Ya hemos visto los fondos de rayos y relámpagos en la página 25. También se pueden conseguir con tramas.

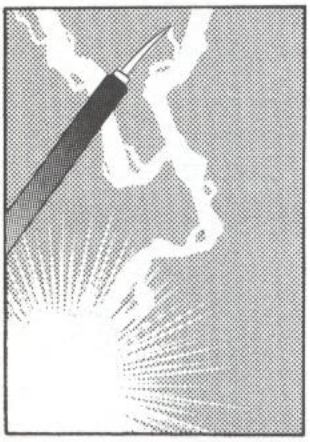


Letra II – 745

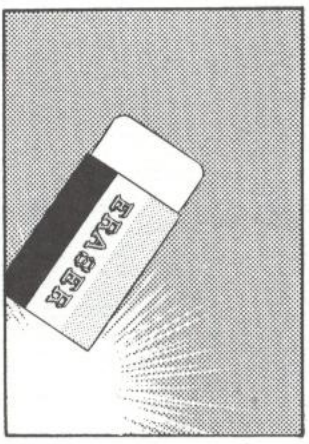
Impresión a tamaño reducido (83%)

ATENCIÓN

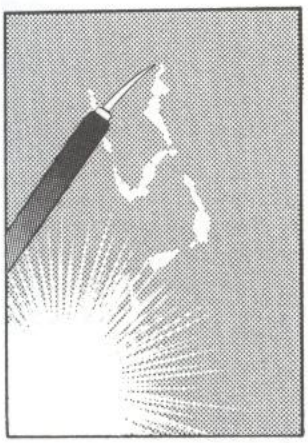
Al usar gouache blanco sobre las tramas...



Ya se puede dar el blanco correctamente.



Borrando con la goma, se retira la parte grasa de la trama.



Si primero no se borra, el gouache blanco se corre por culpa de la parte grasa de la trama.

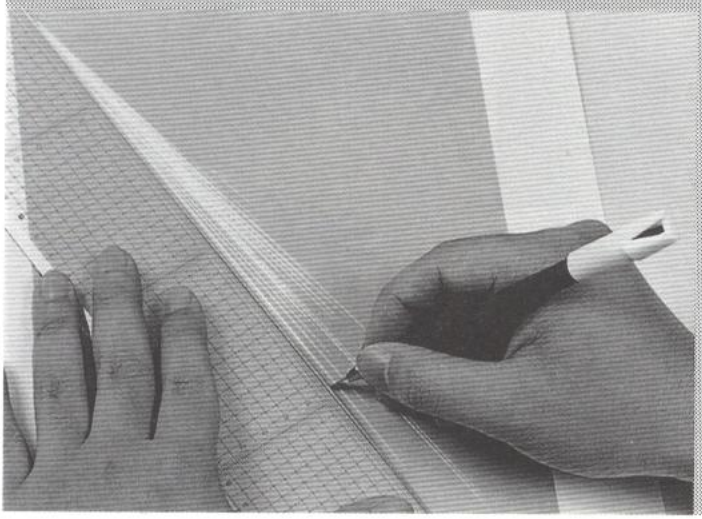
ATENCIÓN

A la hora de poner blanco en la trama, en la superficie hay grasa de las manos que el agua repele, e impide aplicar el blanco correctamente. Por ello, es necesario pasar la goma por la trama y retirar la grasa.

Cómo raspar hacia adentro

Una vez comprendida la técnica del raspado hacia afuera, podemos pasar a la técnica contraria, el raspado hacia dentro con un cutter artístico.

Esta técnica permite hacer destellos largos, aunque en este caso es mejor utilizar una regla con el canto metálico.

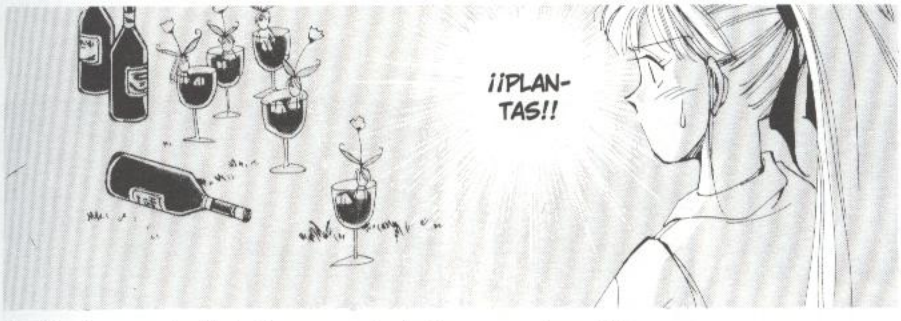


Letra 72 (impresión a tamaño reducido 83%)

Las tramas de destellos se emplean de diversas maneras en el manga.

Se emplean frecuentemente para expresar ideas repentinas.
Con cierta experiencia, las tramas en destellos se pueden hacer con más rapidez que los destellos en negro.

© Yu Yagami/Media Works/Dengeki Comic Gao!/"Elf wo karu monotachi"

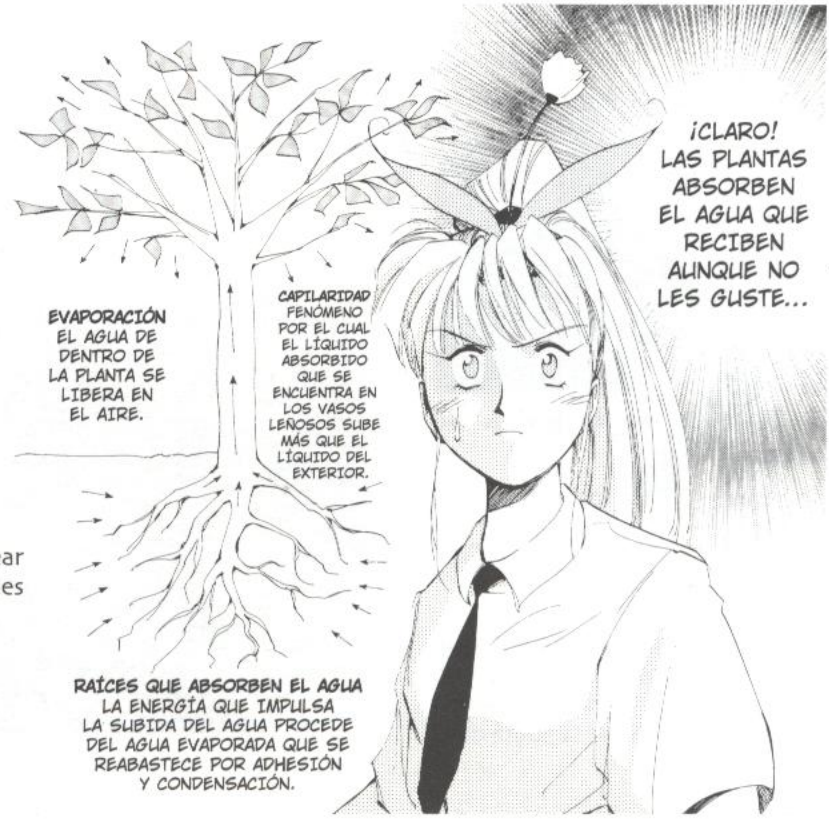


Aquí se ha empleado la trama en destellos como bocadillo.

© Yu Yagami/Media Works/Dengeki Comic Gao!/"Elf wo karu monotachi"

Aquí vemos una trama de bocadillo.
En este caso también se llevan a cabo dos raspados, uno hacia adentro y otro hacia afuera.

© Yu Yagami/Media Works/Dengeki Comic Gao!/"Elf wo karu monotachi"



También se pueden emplear para otros efectos visuales (ver pág. 94)

Cómo raspar tramas con una goma de arena

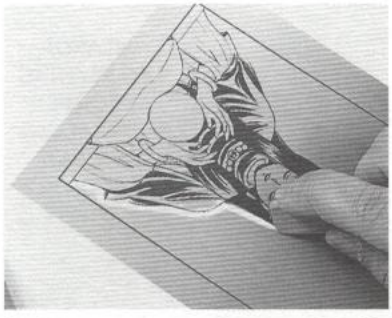
Con la goma de arena, se difumina suavemente.

ATENCIÓN

Atención a la presión.
Hay que ejercer una fuerza relativa porque si se presiona más de la cuenta se borra demasiado y no se puede difuminar.

1. Aplicar la trama sobre el dibujo con fuerza.

Aunque se trate de la fase de aplicación de prueba, se presiona con fuerza como se explica en la parte del raspado de tramas.

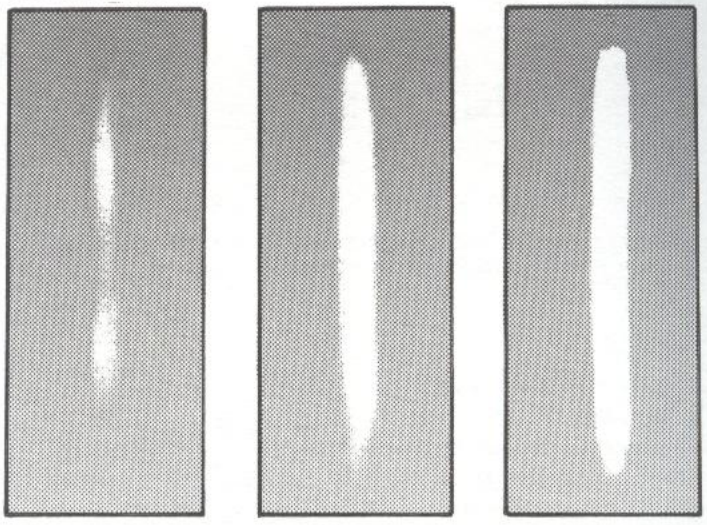


2. Rascar con la goma de arena.

Se raspa la trama frotando con la goma.

Cuando se difumina alrededor de un personaje con un mismo ancho de difuminado, se rasca teniendo en cuenta el ancho de la punta de la goma.

Tamaño natural

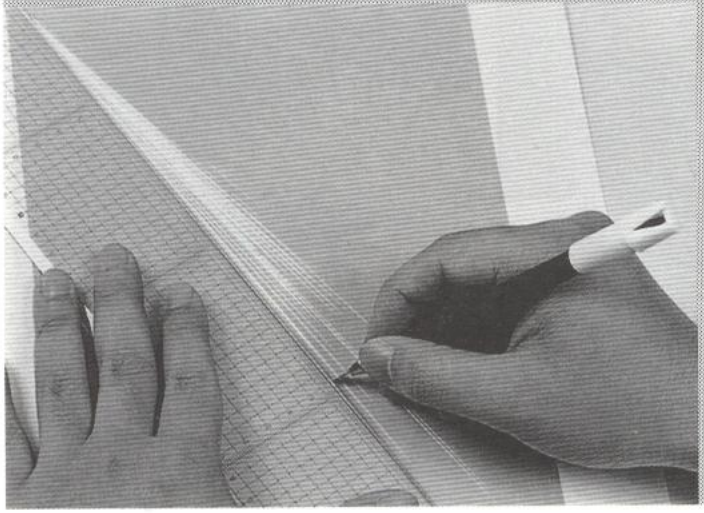


Presión insuficiente | Presión correcta | Demasiada presión

Cómo raspar hacia adentro

Una vez comprendida la técnica del raspado hacia afuera, podemos pasar a la técnica contraria, el raspado hacia dentro con un cutter artístico.

Esta técnica permite hacer destellos largos, aunque en este caso es mejor utilizar una regla con el canto metálico.

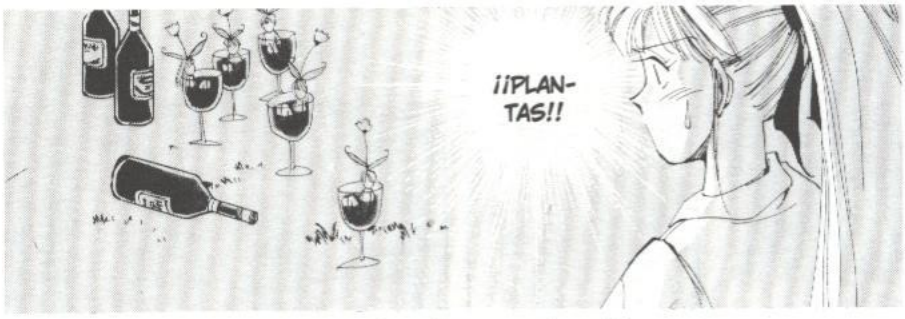


Letra 72 (impresión a tamaño reducido 83%)

Las tramas de destellos se emplean de diversas maneras en el manga.

Se emplean frecuentemente para expresar ideas repentinas.
Con cierta experiencia, las tramas en destellos se pueden hacer con más rapidez que los destellos en negro.

© Yu Yagami/Media Works/Dengeki Comic Gao!/"Elf wo karu monotachi"

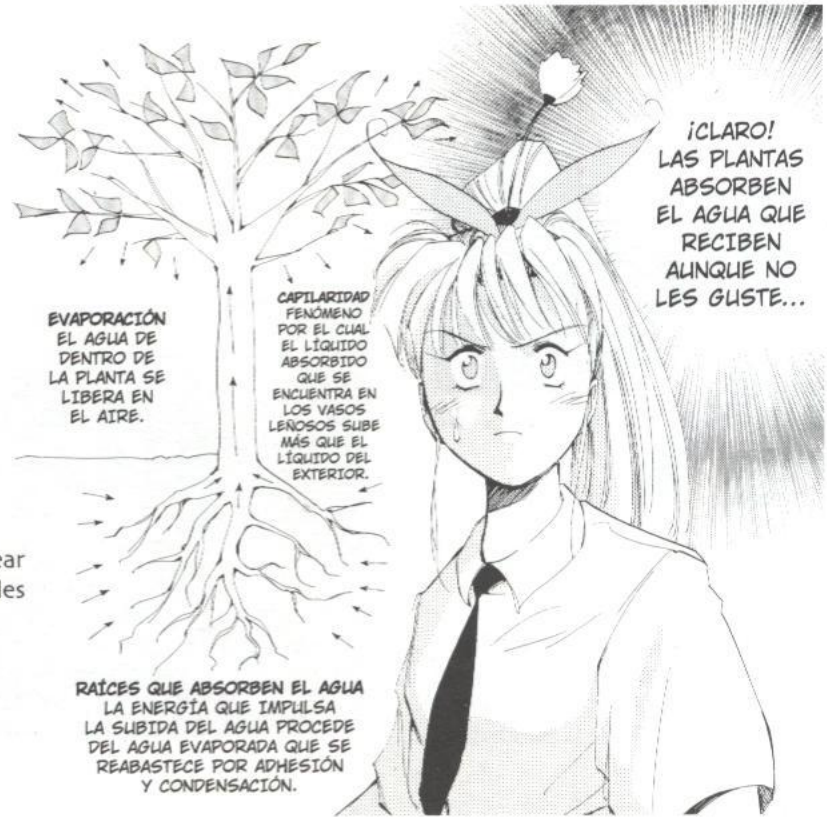


Aquí se ha empleado la trama en destellos como bocadillo.

© Yu Yagami/Media Works/Dengeki Comic Gao!/"Elf wo karu monotachi"

Aquí vemos una trama de bocadillo.
En este caso también se llevan a cabo dos raspados, uno hacia adentro y otro hacia afuera.

© Yu Yagami/Media Works/Dengeki Comic Gao!/"Elf wo karu monotachi"



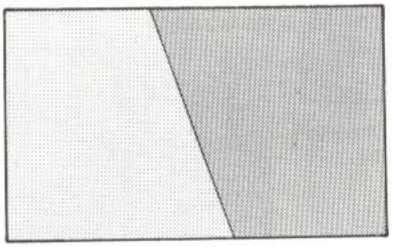
También se pueden emplear para otros efectos visuales (ver pág. 94)

CÓMO SOLAPAR LAS TRAMAS

Una de las técnicas de tramas es la de solapar.

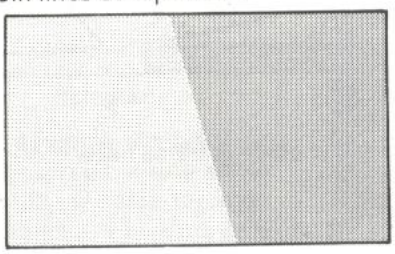
Veamos la ilustración de la derecha.
Se han solapado dos tramas para expresar las sombras de la ropa.
Se corta la trama donde no haya líneas, y para que se vea el claroscuro hay que solapar dos tramas.

Letra 73 + Letra 61
Con línea de separación



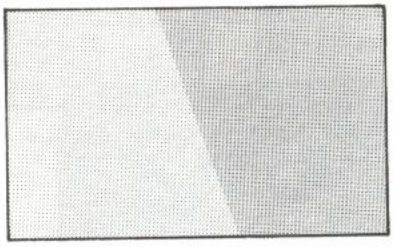
Si se corta la trama siguiendo la línea, se marca con facilidad el contraste al pegarla.
Impresión a tamaño reducido (83%)

Letra 73 + Letra 61
Sin línea de separación



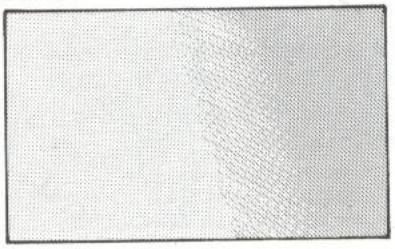
Cuando se separa sólo pegando la trama, queda una pequeña separación entre las dos tramas.

Letra 61 solapada
Técnica de solapado



Se puede marcar el contraste sin que quede un espacio en medio.

Letra 61 solapada
Raspar con cutter la zona de intersección.



Para esto sólo se puede proceder de esta manera.

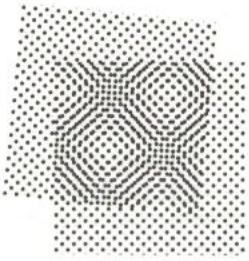


Ilustración 1

Si se solapan las tramas sin pensar, con frecuencia aparece un dibujo.
Este dibujo se llama moaré, y pueden salir diferentes diseños según la forma en que se solapen las dos tramas. El moaré se puede utilizar como estampado pero normalmente hay que solapar las tramas sin que salga.

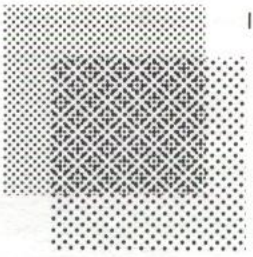
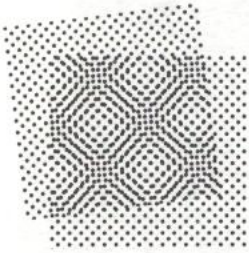


Ilustración 2



¿Qué se hace para que no salga moaré? Lo primero es usar el mismo número de trama. De lo contrario, la densidad de los puntos será diferente y es inevitable que salga moaré (ilustración 2).

Ahora vamos a ver cómo se solapan dos tramas del mismo número.
Para que no salga moaré, hay que desplazar ligeramente la trama con respecto a los puntos de la otra trama.

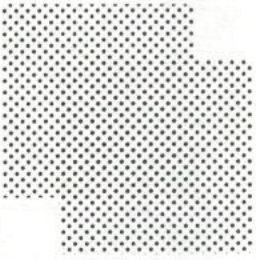


Ilustración 3

Lo primero es fijarse en la dirección de los puntos de la trama y solapar presionando de manera que coincidan los puntos de ambas tramas (ilustración 3).

A continuación, se desplaza un poco la trama de arriba (en este caso, hacia un lado) y se puede solapar sin que salga moaré. Se puede desplazar la trama en cualquier dirección (vertical, horizontal, diagonal).

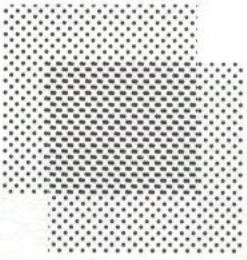


Ilustración 4

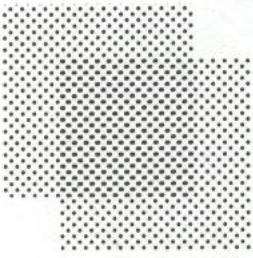


Ilustración 5

Según cuánto se desplace la trama, varía la densidad del solapado.
Si sólo se desplaza levemente, la densidad aumenta poco (ilustración 5).

Si se utilizan tramas con punto grueso, se solapan desplazando levemente para que no salga negro.

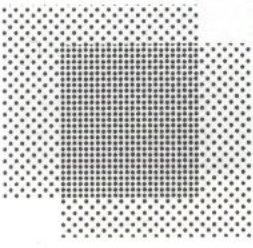


Ilustración 6

Para conseguir la máxima densidad posible, se solapa de forma que coincidan los puntos de la trama superior con la separación entre puntos de la trama inferior (ilustración 6). Los puntos se duplican y la densidad también.

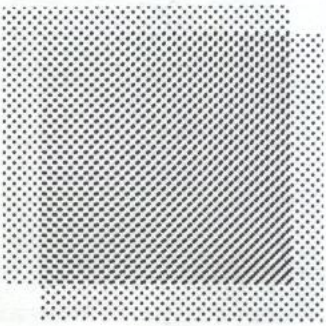


Ilustración 7

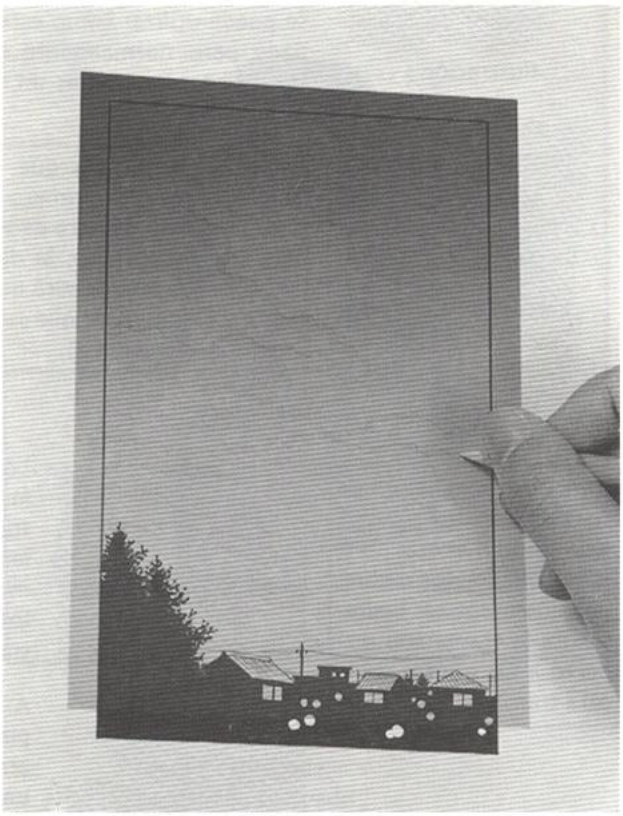
En vez de desplazar toda la trama superior, se mantiene una esquina de manera que coincidan los puntos, y se le da una leve inclinación moviendo la esquina opuesta. De este modo, se consigue un efecto de degradado.

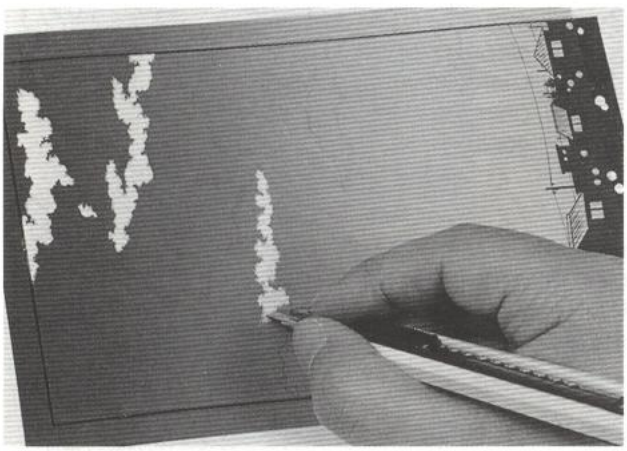
Cómo dibujar nubes vespertinas con tramas solapadas

Vamos a dibujar nubes vespertinas solapando dos tramas.

1. Se aplica la trama y se toman las referencias.

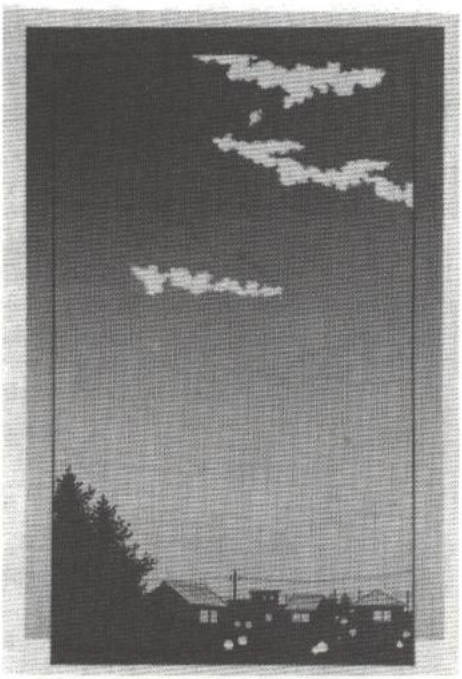
Primero se aplica la trama y se toman las referencias. Si se alargan las nubes que están lejos del horizonte se incrementa la sensación de atardecer.





2. Raspar la parte inferior de las nubes.

Como el sol poniente está cerca del horizonte, su luz ilumina la parte inferior de las nubes. Para expresar esto, se raspa con cutter y se blanquea.



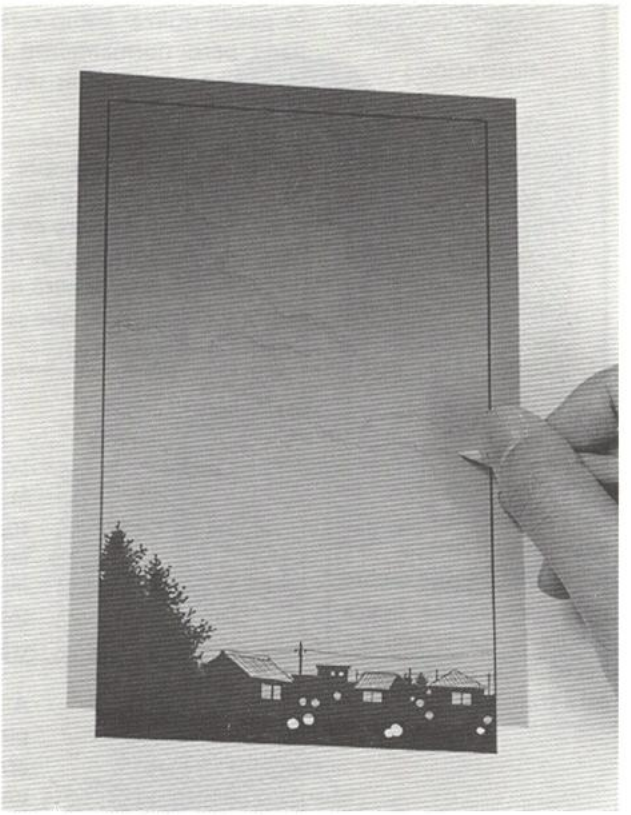
Inacabado

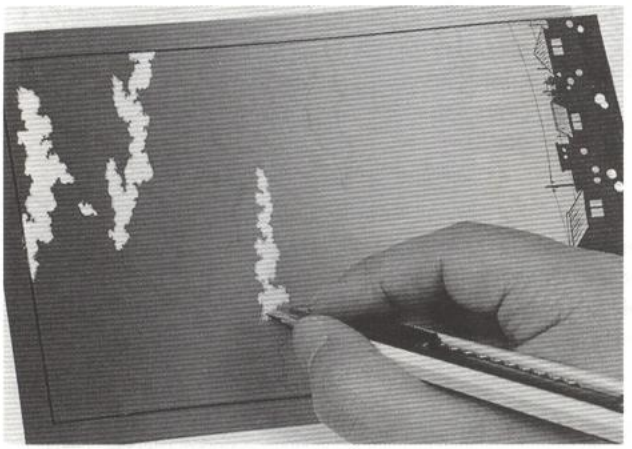
Cómo dibujar nubes vespertinas con tramas solapadas

Vamos a dibujar nubes vespertinas solapando dos tramas.

1. Se aplica la trama y se toman las referencias.

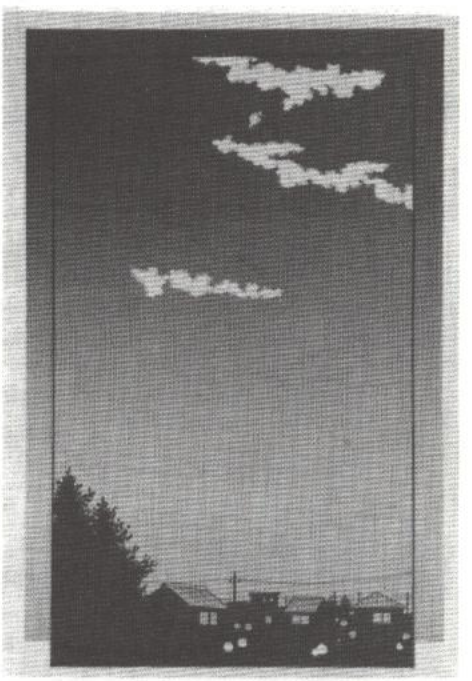
Primero se aplica la trama y se toman las referencias. Si se alargan las nubes que están lejos del horizonte se incrementa la sensación de atardecer.



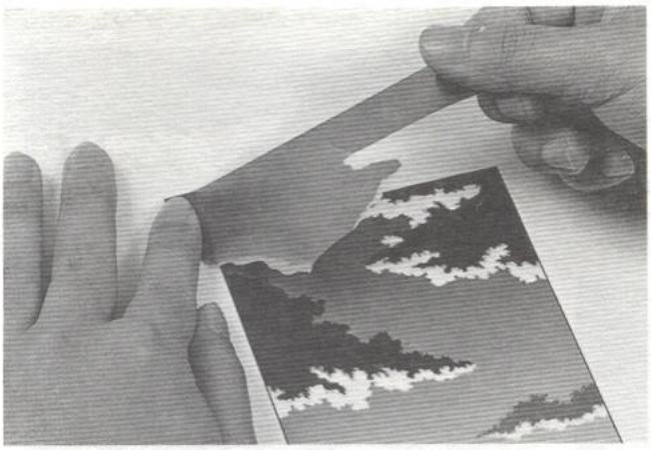


2. Raspar la parte inferior de las nubes.

Como el sol poniente está cerca del horizonte, su luz ilumina la parte inferior de las nubes. Para expresar esto, se raspa con cutter y se blanquea.

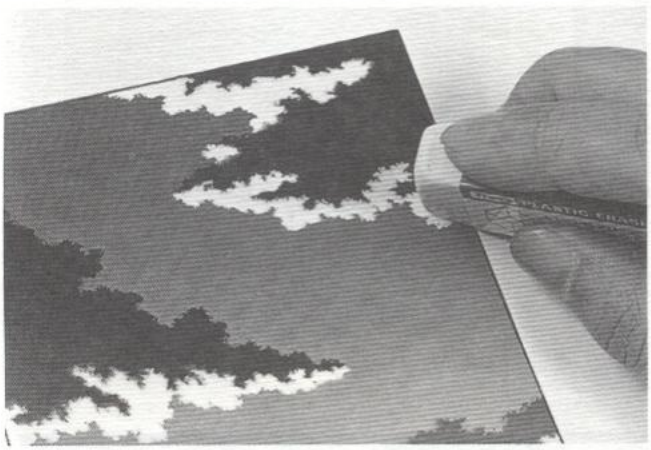


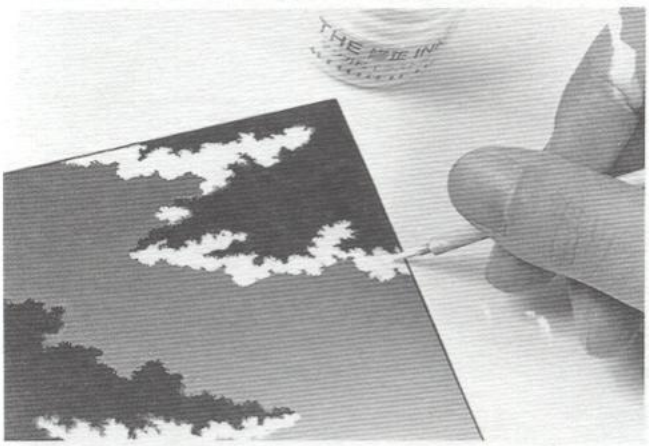
Inacabado



4. Se retira la parte sobrante de la trama.

Se corta la parte que sobra y se retira.

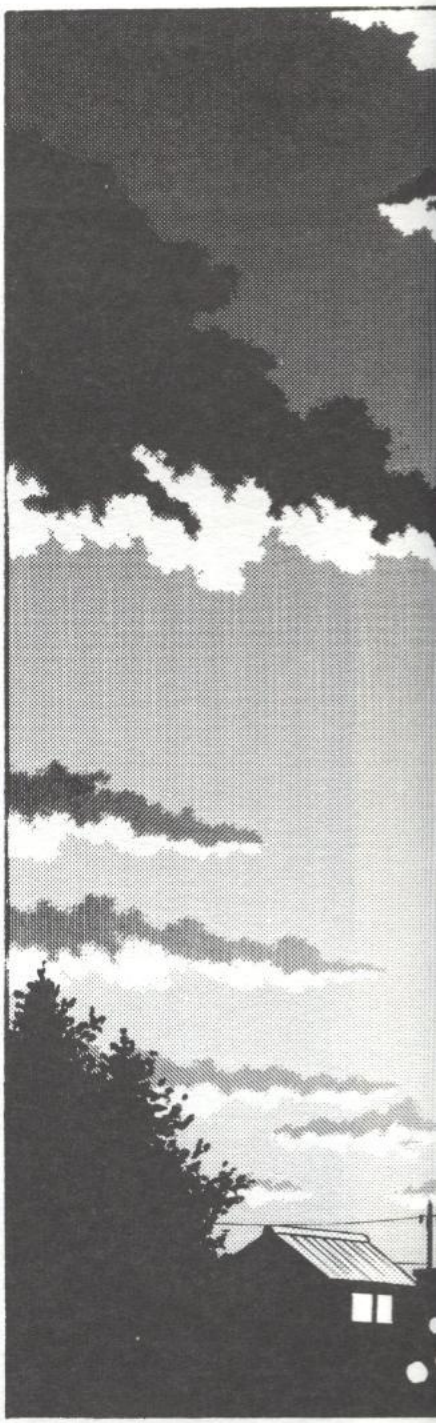




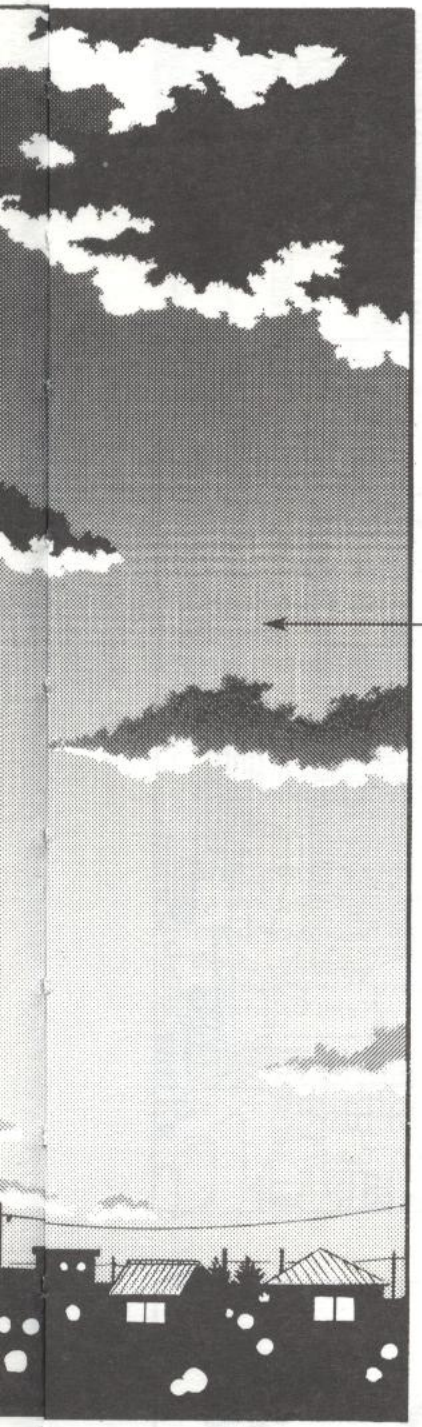
5. Se pasa la goma por el contorno de la trama y se corrige con gouache blanco.

Se suele acumular suciedad en el contorno de la trama superpuesta y se hacen líneas que pueden salir impresas. Como no se puede corregir con blanco el contorno de la trama superpuesta, se pasa la goma suavemente y se retira el pegamento y la suciedad que haya quedado (en realidad, por muy cuidadosamente que se pase la goma, siempre queda algo de suciedad).

Se corrige con blanco el contorno de la parte blanca de debajo de las nubes.



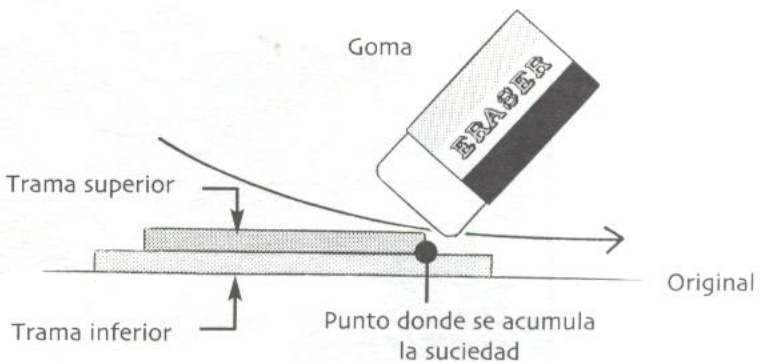
6. Remate (tamaño real).



Letra
ST-II745

Impresión a tamaño reducido (83%)

ATENCIÓN:
Hay que tener cuidado con la dirección en que se pasa la goma. Si se pasa en dirección contraria a los bordes de la trama, se acumula la suciedad.

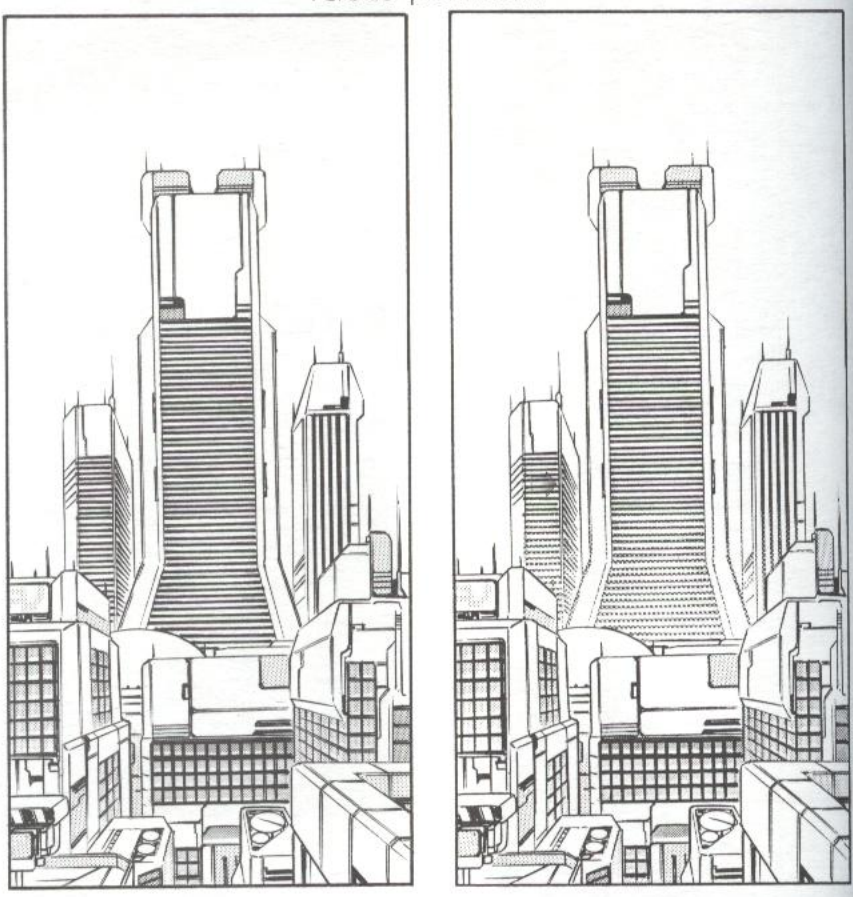


CÓMO UTILIZAR TRAMAS DE BLANCO

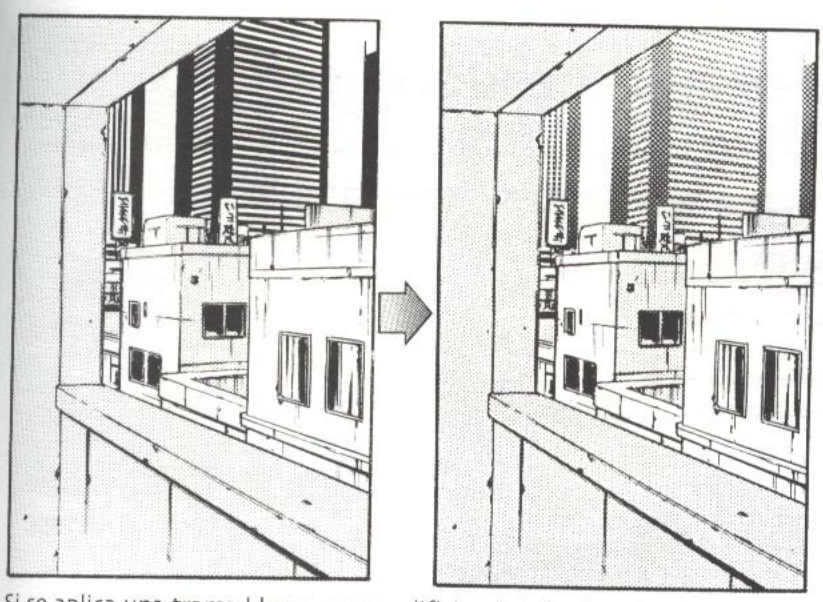
Normalmente las tramas son hojas con puntos o líneas, o diseños impresos en negro, pero también las hay impresas en blanco.

Para dar profundidad

Estas tramas reciben el nombre de "Tramas blancas", y si se aplican a un dibujo, los puntos blancos cubren las líneas de debajo que quedan discontinuas y dan una sensación de bruma.



Si se aplica una trama blanca en la parte inferior de un edificio lejano, le confiere un aire brumoso y se aumenta la sensación de profundidad (tramas blancas IC S-408).

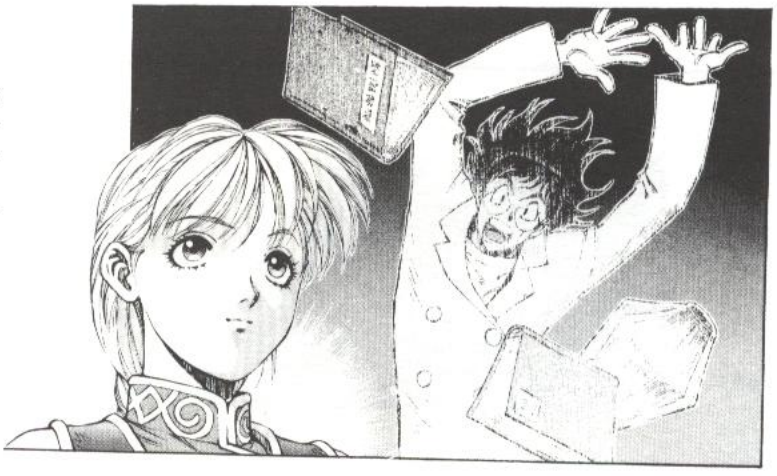


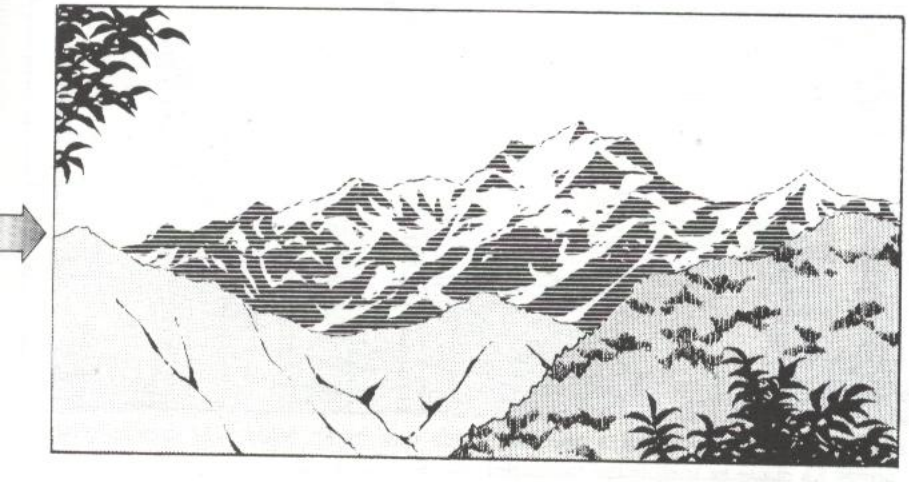
Si se aplica una trama blanca en un edificio pintado de negro, quedará en degradado.
Trama blanca IC S-408

Para escenas de flashback

Se emplea para escenas en las que los personajes rememoran situaciones.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"





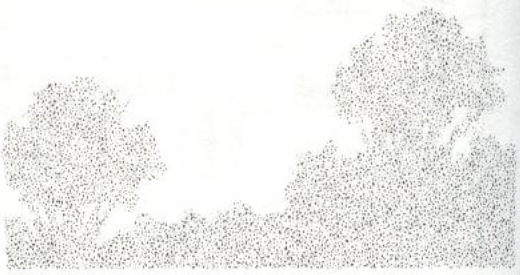
Si se aplica una trama blanca a montañas en un plano lejano, también se aumenta la sensación de profundidad.

DISTINTOS EFECTOS CON TRAMAS

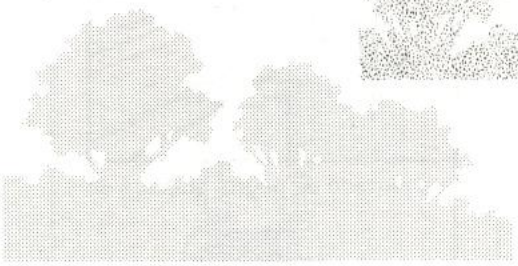
A continuación vamos a ver algunos ejemplos de efectos conseguidos con tramas.

ÁRBOLES Y BOSQUES

Son entornos conseguidos sólo raspando una trama.
Después de dibujar los contornos a lápiz azul o normal, se ha raspado la trama.

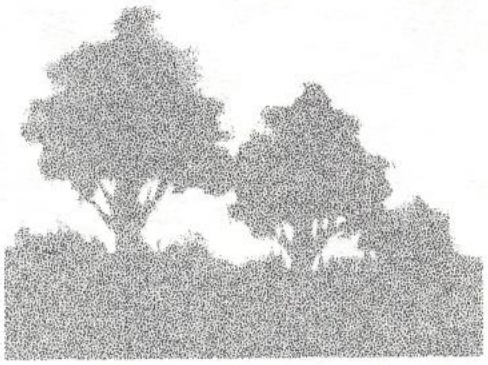


IC S-151



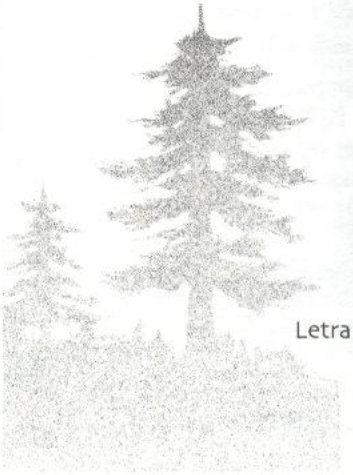
Letra 61

Primero se ha raspado el contorno con cutter y después con la goma de arena.



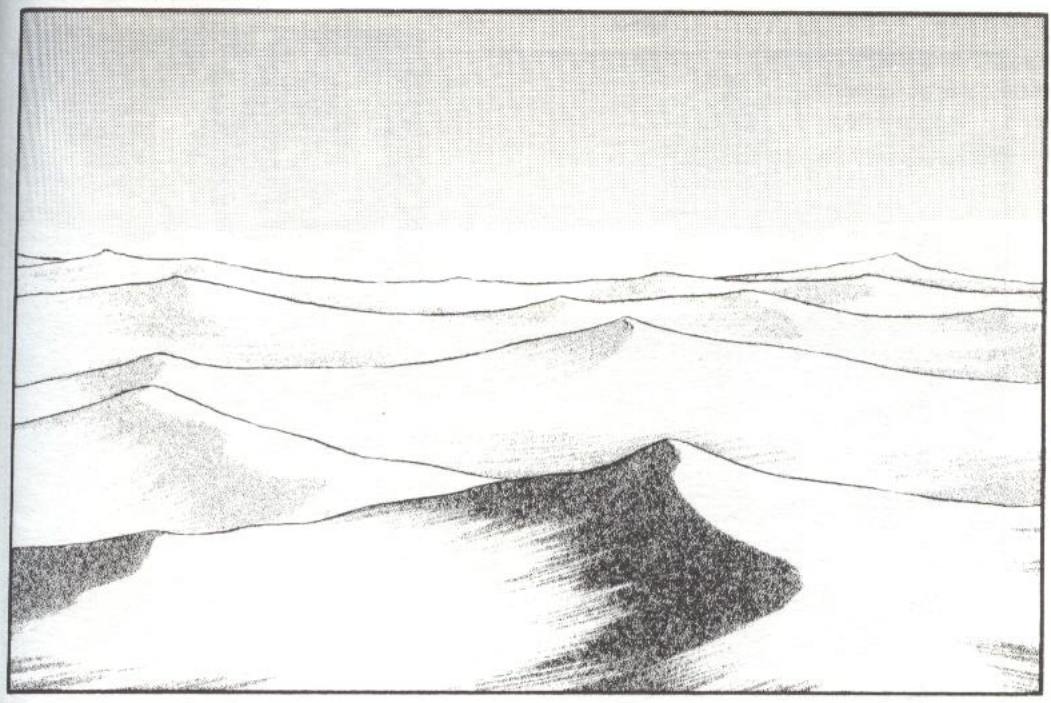
Letra 687

Si se raspan las ramas con las hojas en triángulo, se consiguen coníferas.

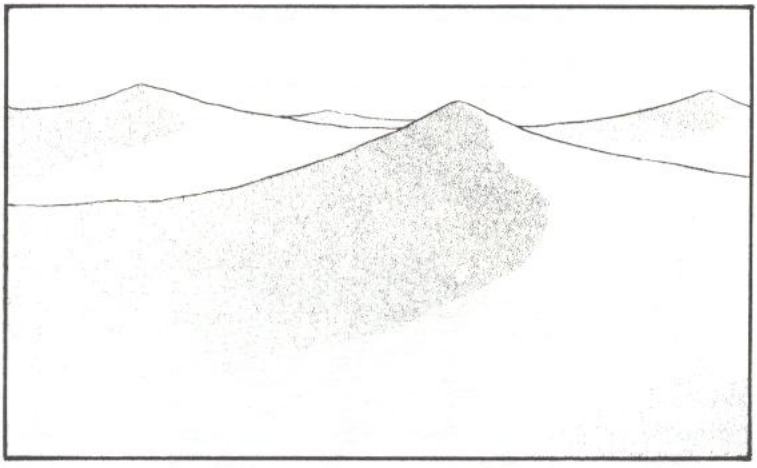


Letra C-142

Los árboles que están cerca se dibujan a plumilla y los que están lejos o la espesura se expresan con tramas. La clave es incluir los rayos del sol, que se raspan con regla.



Aquí se han utilizado tramas de arena. Se aplican en la parte ensombrecida de las dunas.
En las zonas en primer plano se aplicarán tramas densas, mientras que en el segundo plano o al fondo se aplicarán tramas de punto fino, y de este modo, se confiere al paisaje una sensación de profundidad.
La base de las dunas se raspa con cutter para que quede bien.

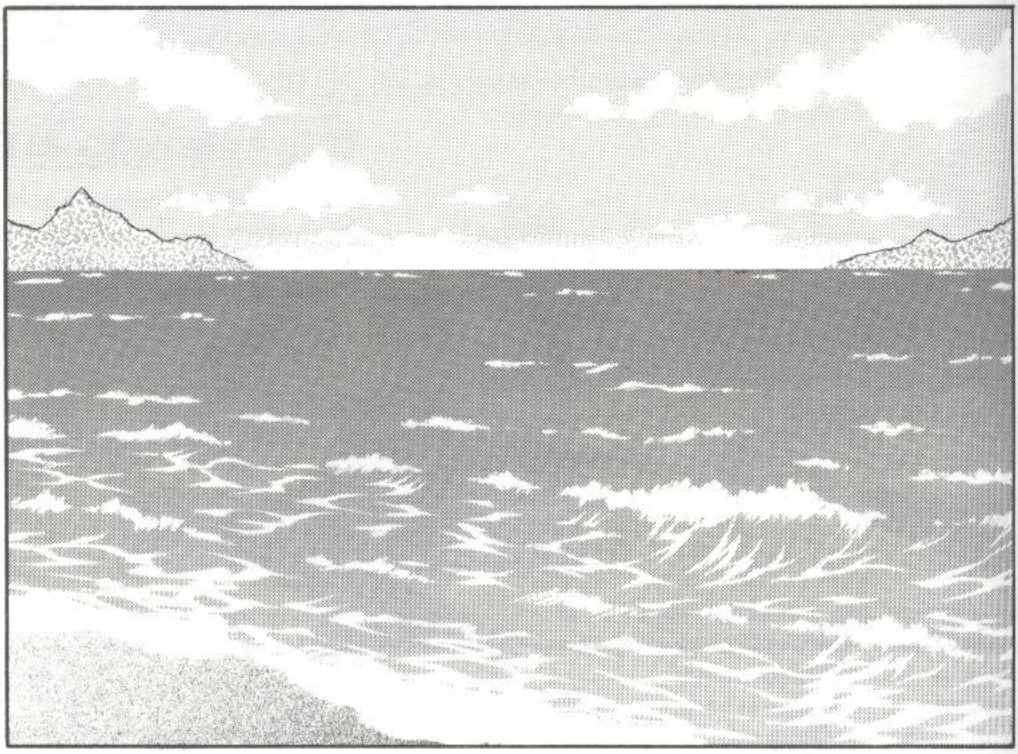


Aquí se ha empleado una trama de degradado de arena. En la cima de las dunas se aplica la parte densa, mientras que en la base se aplica la parte clara.

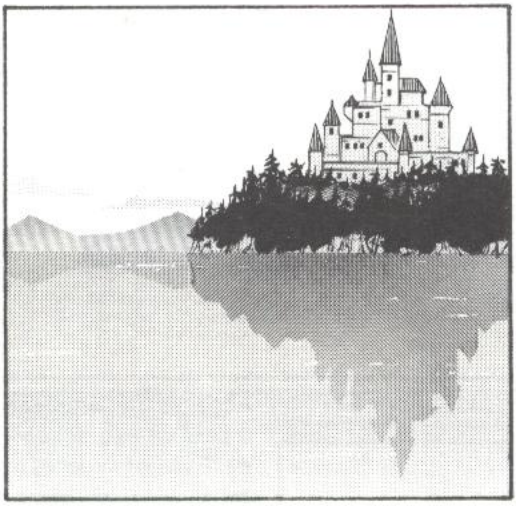
Aquí se ha utilizado una trama de puntillismo. Raspando y superponiendo las tramas se puede variar el relieve de la arena.

Paisajes con agua

Para el raspado del mar se utiliza la punta de atrás del cutter, tomando como referencia una foto, y se raspan las olas con calma.



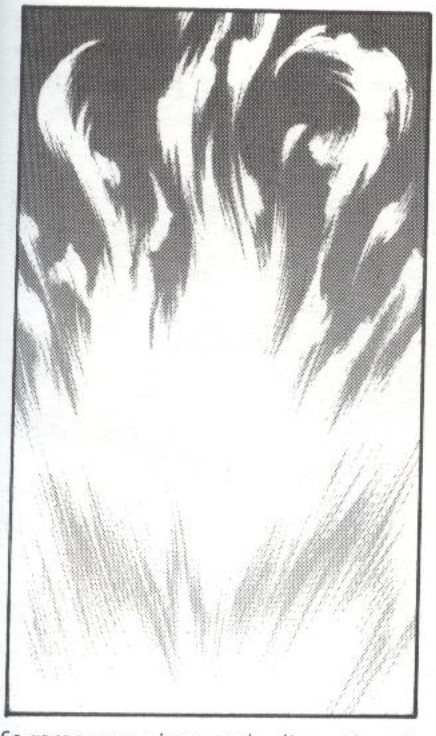
Letra C-130, C-142, 787, 61



En el caso de los lagos, la clave es plasmar el reflejo de la sombra en el agua.
Con el reflejo se le da al conjunto de la superficie del agua un aire de paz que expresa el ambiente propio de los lagos.
Si se mira desde la orilla, el reflejo se ve del revés, pero el tamaño es idéntico.
Con blanco se añaden aquí y allá reflejos en el agua.
Si se añaden reflejos al río, da la sensación de una corriente clara y limpia.
Los brillos se trazan manteniendo una dirección en la que sea fácil raspar y se emplea la regla.

Fuego, llamas, explosiones

Para expresar el fuego y las llamas se utilizan tramas de degradado.



Se raspa con vigor en la dirección del fuego. Si se raspan las llamas con curvas, queda más real.
El centro se puede dejar sin raspar y de este modo se da un efecto estereoscópico.

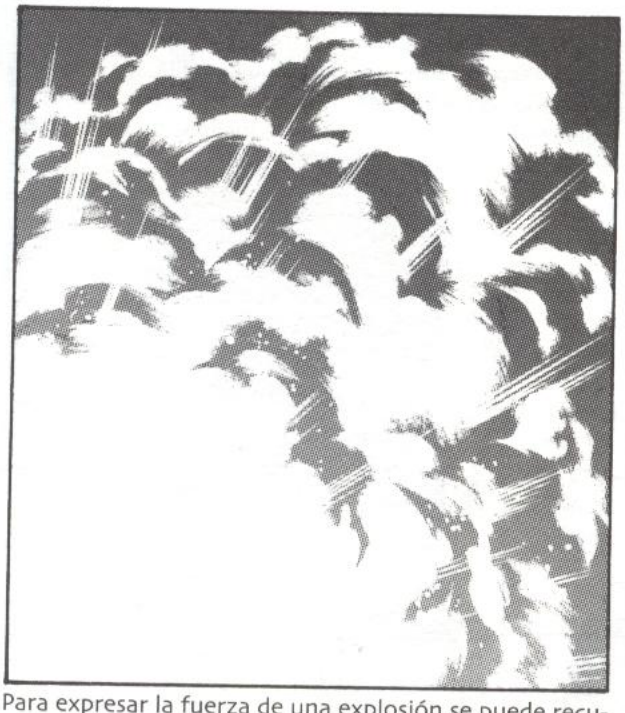
Variando el tamaño del fuego se consiguen efectos distintos.

Hoguera IC S-474

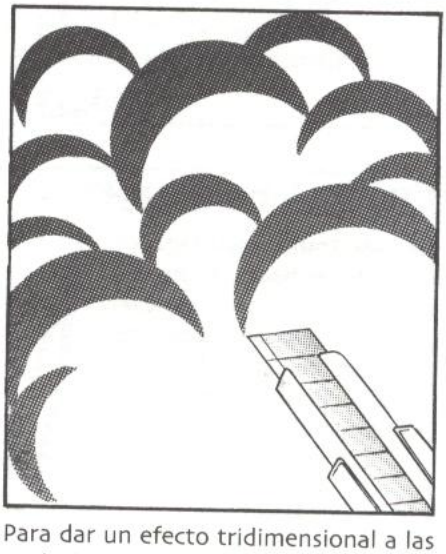
La llama de una vela IC S-425

Se emplea con frecuencia como efecto visual para expresar ira.
© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

Letra 745



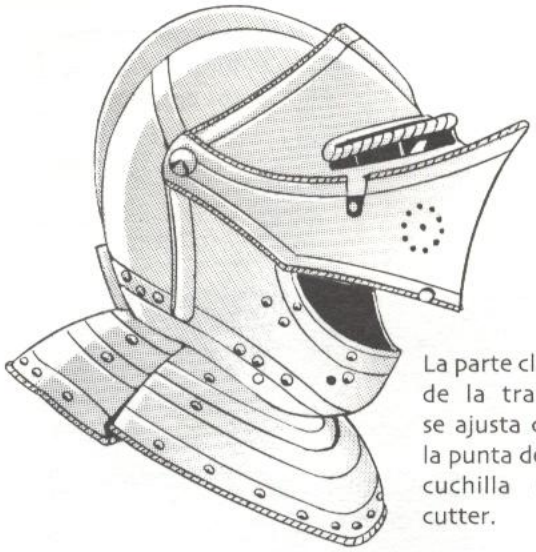
Para expresar la fuerza de una explosión se puede recurrir a los destellos o a los trazos dispersos de blanco.



Para dar un efecto tridimensional a las explosiones, se raspa la trama con lunas en cuarto creciente unas encima de otras. Previamente se pueden tomar las referencias a lápiz azul.

Efectos metálicos

Para expresar un efecto metálico se suelen utilizar tramas de degradado.

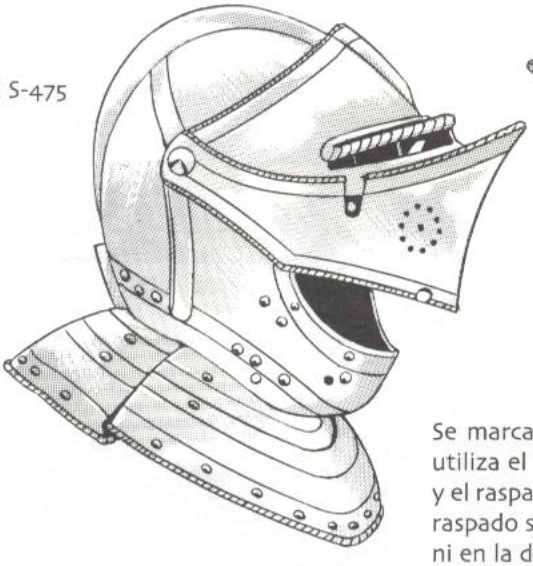


Aquí se marca el contraste con una trama de degradado. Normalmente se aplica la trama en la misma dirección que la luz, pero también se pueden encontrar casos en que la dirección sea distinta.

Se raspa con cuidado, teniendo en cuenta la fuerza, la dirección de los brillos y las irregularidades de la superficie metálica.

La parte clara de la trama se ajusta con la punta de la cuchilla del cutter.

IC S-475

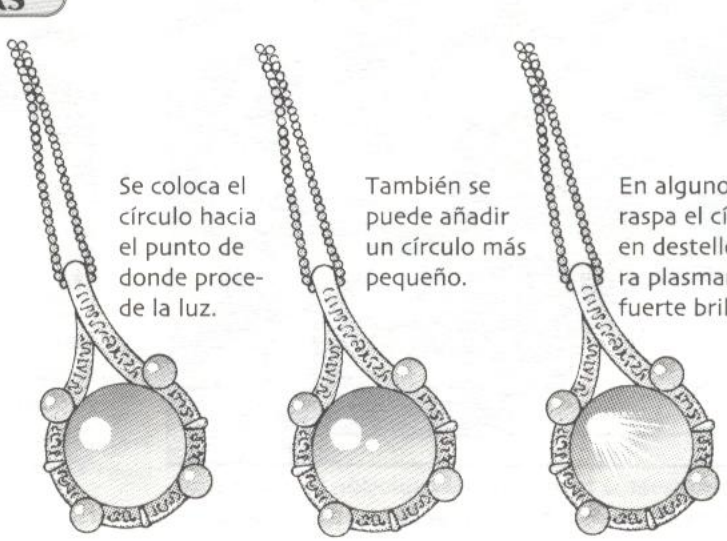


Aquí se ha empleado una trama, que se ha raspado en los puntos necesarios y con ello el dibujo queda completo.

Se marca el contraste con las tramas de degradado y se utiliza el raspado con la punta de la cuchilla, los destellos y el raspado con la base de la cuchilla del cutter. Aquí se ha raspado sin fijarse demasiado en la inclinación de la trama ni en la dirección del raspado.

Piedras preciosas

En una trama recortada en redondel, se hace un pequeño círculo blanco para darle el aspecto de una piedra preciosa. Se dibujará o bien con gouache blanco o cortando la trama con el cutter.



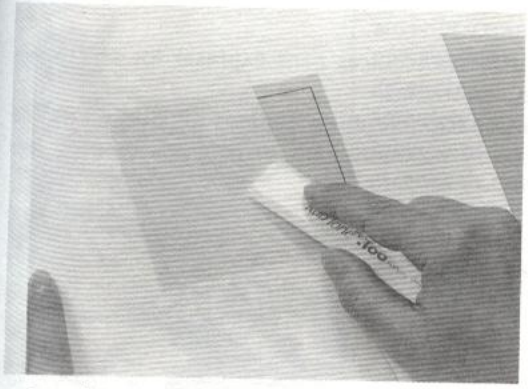
Se coloca el círculo hacia el punto de donde procede la luz.

También se puede añadir un círculo más pequeño.

En algunos se raspa el círculo en destellos para plasmar un fuerte brillo.

RAYOS

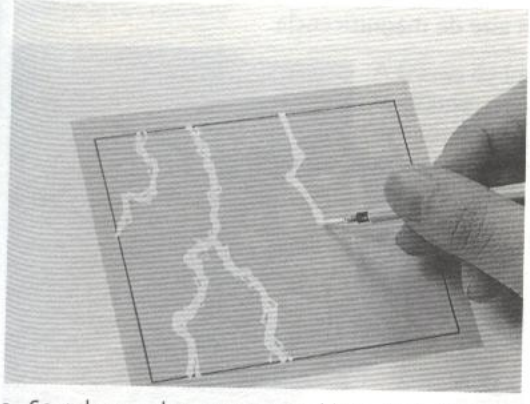
Ésta es la técnica para los efectos de rayos determinando el contorno con una trama.



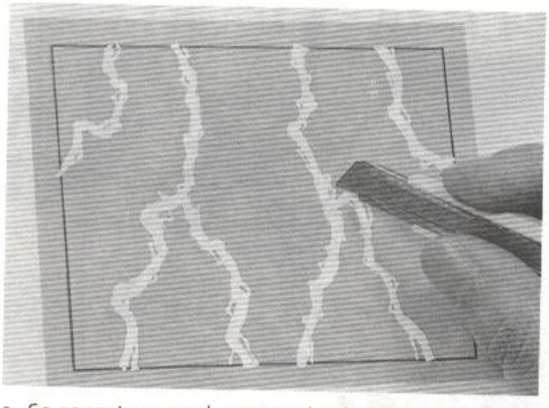
1. Se aplica la trama en la viñeta. Se presiona ligeramente para poder retirar después la parte de entre los rayos.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

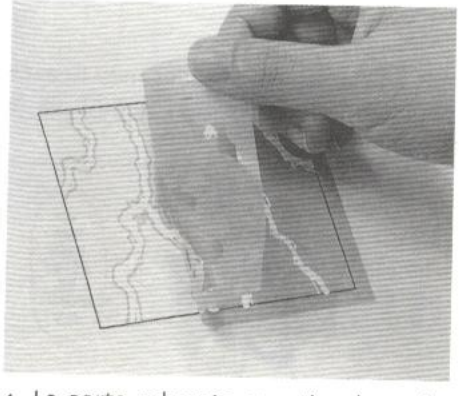
Técnica



2. Se esbozan los rayos con lápiz azul y se rellenan con gouache blanco.



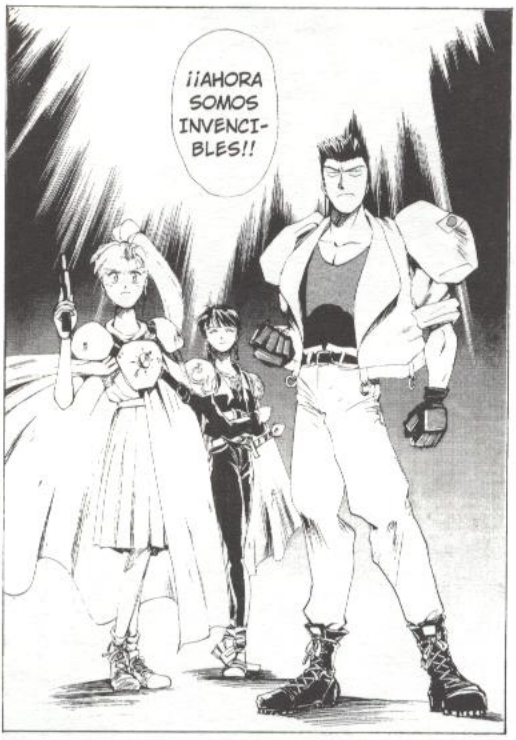
3. Se recorta con el cutter alrededor de los rayos dejando un margen de aproximadamente un milímetro.



4. La parte sobrante se retira despacio. Como los rayos son muy finos, hay que presionar bien con una espátula para tramas para que no se despeguen.

5. Se presiona otra vez y ya tenemos los rayos. (impresión a tamaño reducido al 83%)

CÓMO EXPRESAR EFECTOS VISUALES CON TRAMAS



© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics Gao!/"Elf wo karu monotachi"

Hay diversas técnicas para expresar los efectos visuales con tramas.
A continuación veremos algunas de ellas. El uso de tramas en destellos para los efectos es muy frecuente.

Se suele emplear en los primeros planos para dar un aire de magnificencia.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

Aquí tenemos un fondo de destellos de rayos. Se suele emplear para indicar una situación de sorpresa, pero en este caso expresa la fuerza del personaje.

© Yu Kinutani/Enix/G Fantasy/"Lucky Racoon"

Aquí vemos una trama en destellos muy fina. Se emplea para expresar la frescura natural de la sonrisa de los personajes femeninos.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics Gao!/"Elf wo karu monotachi"

Se aplica una trama de arena que cubra por completo a los personajes y se raspa en la dirección del movimiento. También se utiliza para expresar el detenimiento súbito en una escena impresionante.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics Gao!/"Elf wo karu monotachi"

Mismo ejemplo que el anterior (trama de arena) pero con una trama de puntos.
Se emplea para expresar movimientos rápidos en escenas de combate.
Se raspa enérgicamente teniendo en cuenta la dirección de los puntos.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics Gao!/"Elf wo karu monotachi"

A través de los bucles de la trama de degradado del fondo se puede expresar la intensidad de los superpoderes de los personajes.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

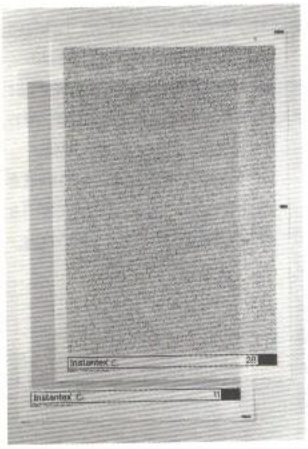
Si a la trama del fondo se le da la forma del sol, la viñeta adquiere un aire de enhorabuena.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics Gao!/"Elf wo karu monotachi

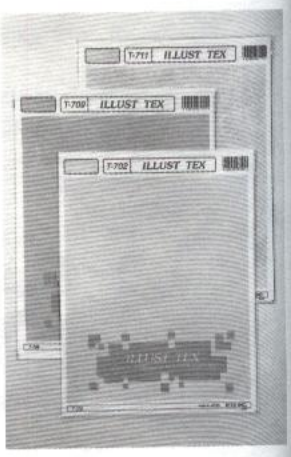
CÓMO UTILIZAR LAS TRAMAS ILLUST TEX E INSTANTEX

Dentro de las tramas, se pueden encontrar las tramas Illust Tex y las Instantex.
Estas tramas se rascan por el reverso y se calcan en el original.

Como tienen los mismos diseños que las tramas adhesivas, hay que tener cuidado de no equivocarse al comprarlas.

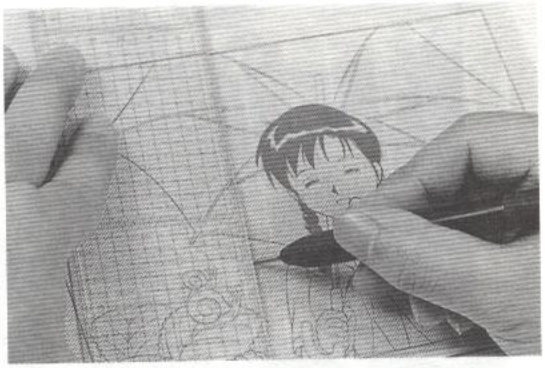


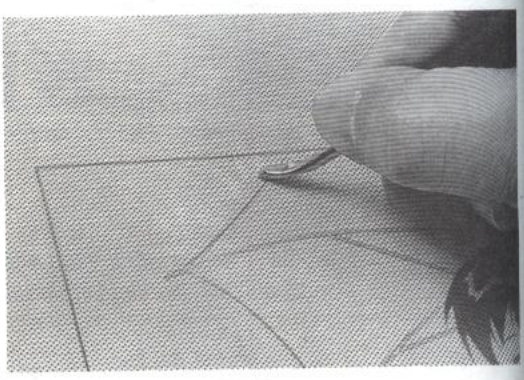
Instantex (Letraset)



Illust Tex IC

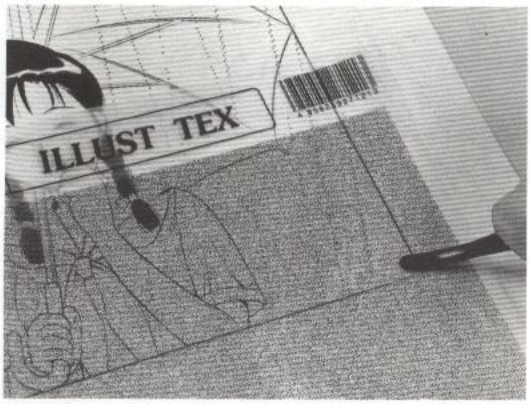
1. Se prepara el dibujo original.



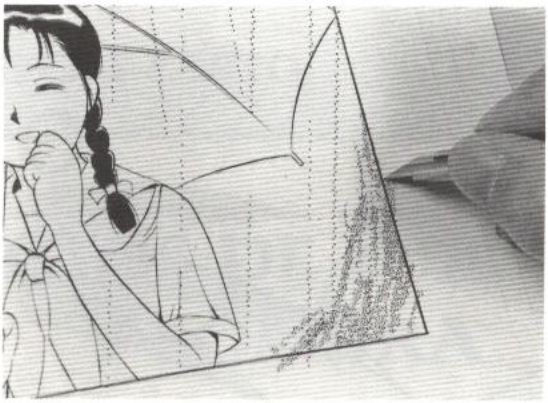


2. Se separa la trama de la lámina protectora y se coloca sobre el original. Se rasca por el reverso con herramientas para tramas como espátulas, y el diseño se calca.

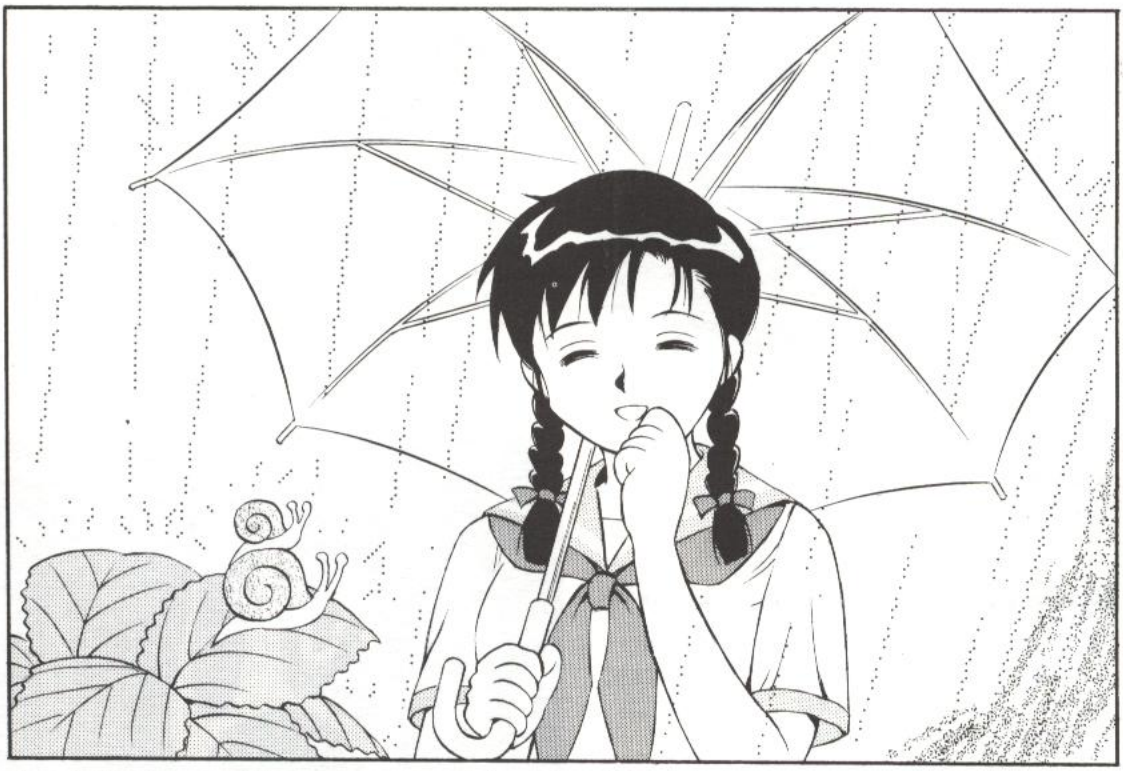
3. A continuación, se retira con cuidado la trama, se rasca con una hoja suelta sobre el dibujo y se presiona ligeramente sobre el diseño calcado.



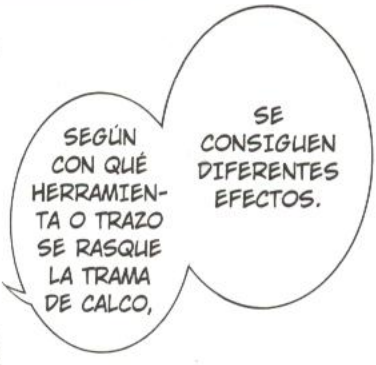
4. Se compone la escena combinando distintos diseños de tramas adhesivas o de calco.



5. Donde la trama sobresalga del margen, se raspa con cutter o se retira presionando ligeramente con celo.

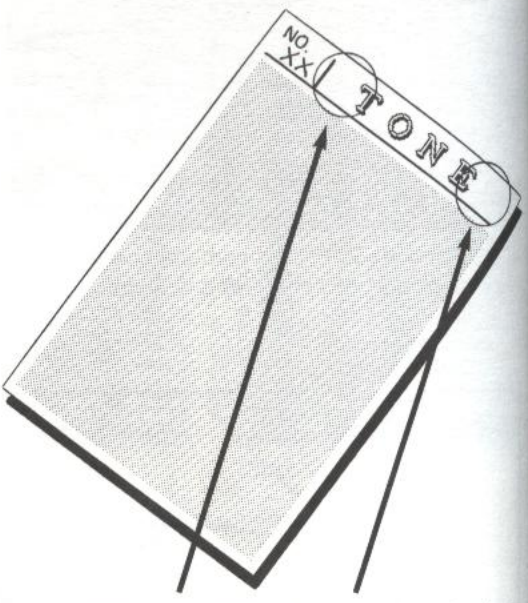


6. La última fase consiste en colocar una hoja encima del original y presionar con fuerza sobre el diseño. Illust Tex T – 712 Instantex 11.



OTRAS TÉCNICAS DE TRAMAS

Si se despega alguna zona en punta:
1. Es muy fácil que se despeguen las puntas. Hay que presionar con fuerza, pero aun así es posible que se despeguen, y en esos casos...



2. Se recorta la parte en blanco del título de la trama adhesiva (si no es suficiente, se puede utilizar la parte donde hay letras).

3. Se pega sobre la parte que se ha despegado y se presiona.

Orden de aplicación de las tramas

Las tramas se aplican en el siguiente orden:
1. Trama de fondo complicada con raspado con goma de arena, destellos, etc.
2. Trama para zonas amplias.
3. Trama para zonas reducidas.

Si se aplican primero las tramas en las zonas reducidas, es posible que se peguen al reverso de la parte sobrante al pegar las tramas amplias y se despeguen.

Capítulo TERCERO

EFECTOS DE LUZ Y SOMBRA

LA LUZ Y LA SOMBRA EN EL MANGA

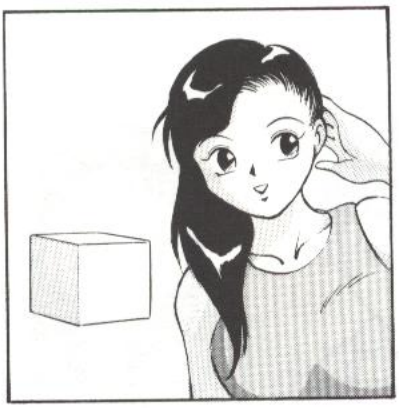
En la realidad, cuando hay luz, cualquier objeto, por pequeño que sea, proyecta una sombra. Sin embargo, en el manga no es necesario reproducir las sombras con tanta fidelidad como en un dibujo o un cuadro.

Hay que dibujar sombras porque...

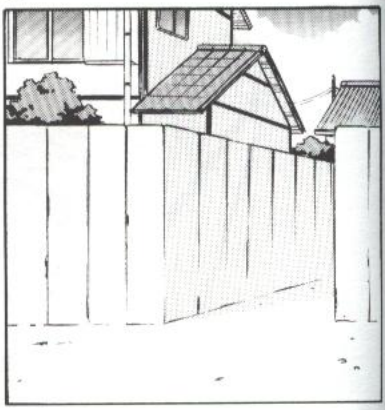
1. Las sombras de los personajes y de los objetos confieren un efecto tridimensional.

2. Las sombras de los edificios y de los fondos confieren un efecto de perspectiva y profundidad.

1.



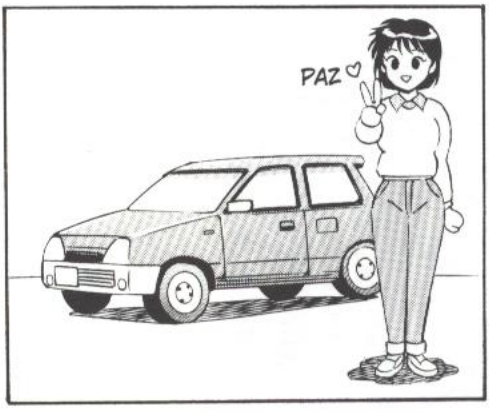
2.



3. Las sombras en el suelo dan realismo a los personajes o a los objetos.

4. Las sombras de debajo de mesas o personajes saltando confieren un efecto de altura.

3.



4.

5. Las sombras en el rostro de los personajes revelan estados emocionales.

5.

Como hemos visto, las sombras son muy expresivas. La cantidad de sombras que se utilizan varían a voluntad del dibujante.

Hay dibujantes que ponen muchas sombras en los fondos, pero no en los personajes y otros que las ponen en ambos.

Si no se dibujan sombras, no hay realismo en el dibujo; y si se dibujan demasiadas, el dibujo queda confuso y oscuro.

Lo mismo se puede decir de la luz.

Por ejemplo, de noche o en habitaciones oscuras, los personajes se representan con tramas claras (aunque también se utilizan tramas oscuras).

Sólo el personaje principal se deja en blanco.

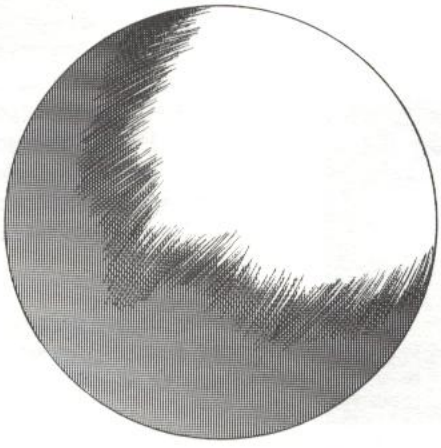
Otra técnica de contraste son los brillos.

Brillos del pelo

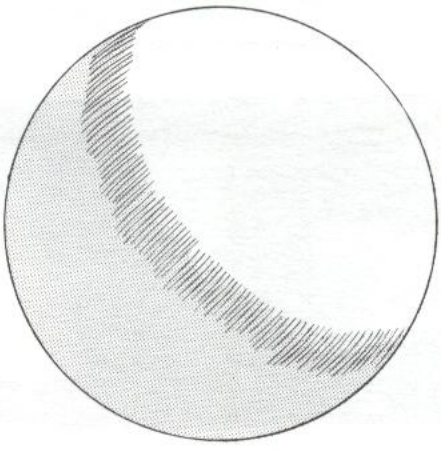
A contraluz, toda la cara queda en la sombra, pero los ojos y la boca se dejan en blanco.

Cuando se dibuja ropa negra, se separa una pieza de otra con un contorno blanco.

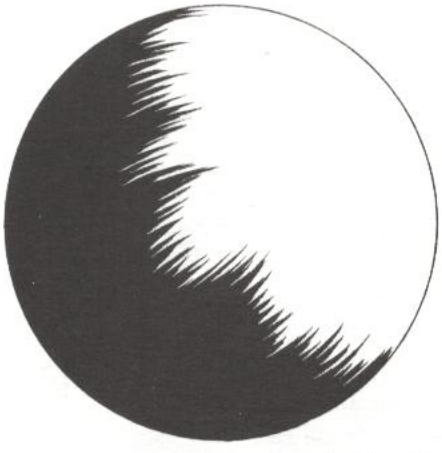
Diferentes efectos



La línea del contraste se dibuja con trazos irregulares y se pega una trama de degradado. De este modo se representa una iluminación fuerte.



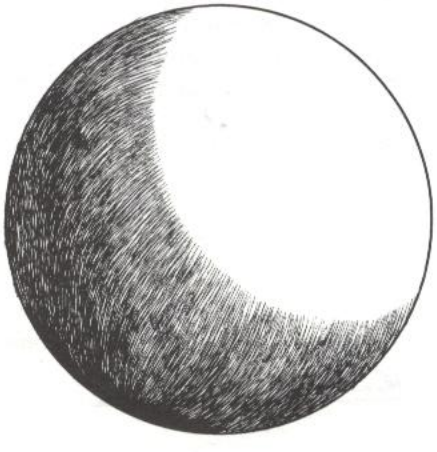
La línea del contraste se dibuja con trazos, y se puede aplicar una trama. Se difumina la franja de trazos.



Cuando la luz aún es más fuerte, las sombras se dibujan con tinta negra. La línea divisoria se traza irregular con el rotulador pincel.

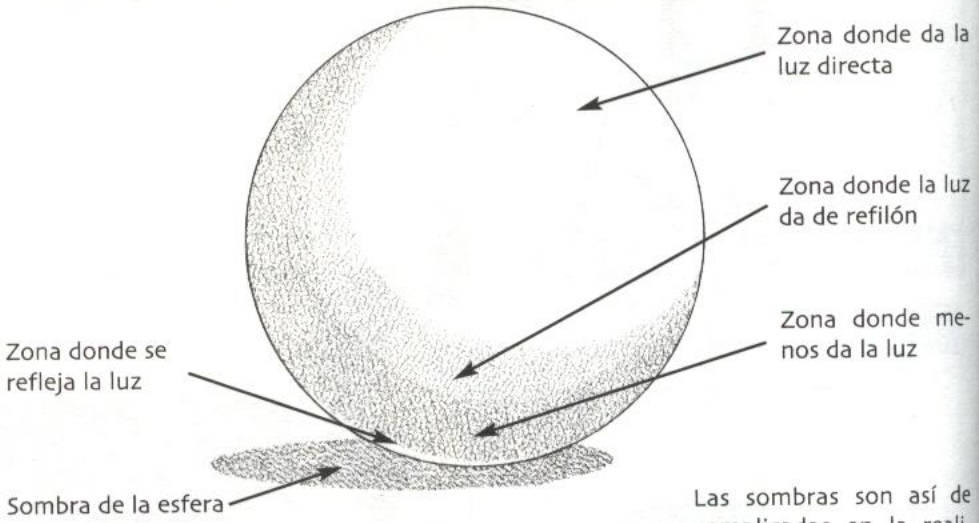
Aquí se marca el contraste con trazos de rotulador pincel y una trama de degradado.

A veces se representa el contraste con sombreado de rejilla. Variando la densidad de la rejilla se consigue un efecto de degradado. En la línea divisoria se da blanco para unificarla.



LOS MATICES EN EL MANGA

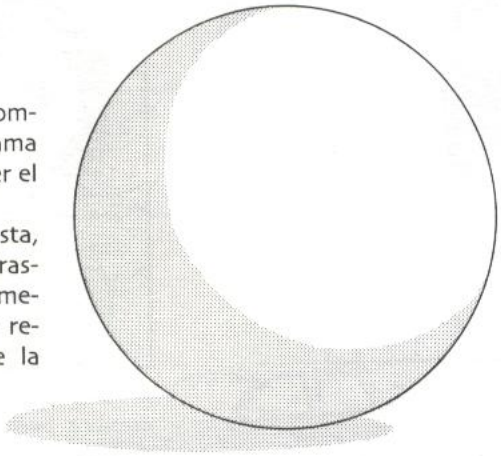
Veamos la sombra de una esfera.



Las sombras son así de complicadas en la realidad, pero en el manga no es necesario reproducirlas con tanto realismo.

Las sombras en el manga se reproducen con tramas y trazos. Veamos cómo se utilizan las tramas.

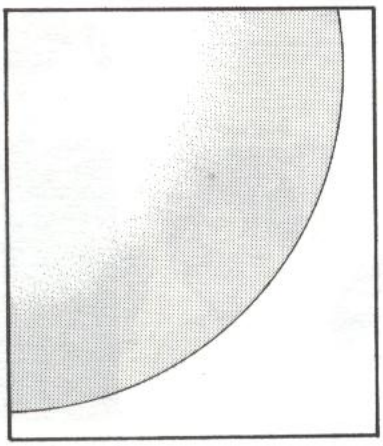
Generalmente se usan tramas de puntos y tramas de degradado, pero también se pueden utilizar otros tipos.



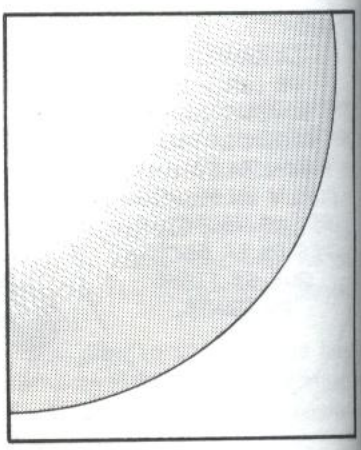
Se puede representar la sombra con sólo pegar una trama de puntos (se puede poner el reflejo o no).
Normalmente con eso basta, pero también se puede raspar la línea divisoria y mediante su difuminado se representa la dirección de la luz.

1. Con un raspado doble con la punta y la punta de atrás de la cuchilla, se difumina suavemente.

2. Con un raspado con la punta de la cuchilla y la regla se da más contraste.

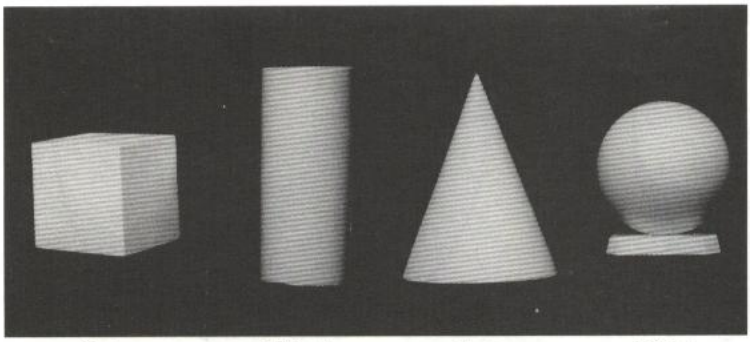


Iluminación muy tenue.



Iluminación fuerte.

SOMBRAS DE FORMAS BÁSICAS



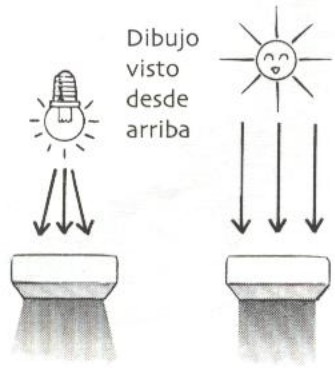
Cubo Cilindro Cono Esfera

Hasta ahora hemos hablado de la técnica del sombreado del manga, pero a continuación vamos a ver detalladamente cómo se crean las sombras en la realidad.

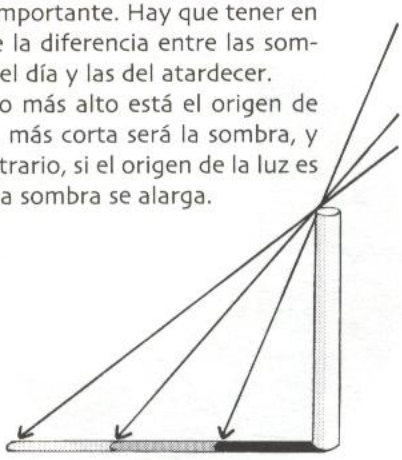
En primer lugar, veremos las sombras que se proyectan en los sólidos básicos.

La forma de las sombras que se proyectan en los objetos depende del origen de la luz.

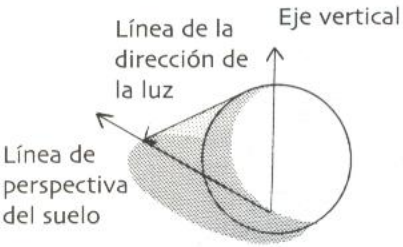
1. Diferencia entre la luz de los rayos del sol y la luz artificial.
La forma de las sombras cambia según la distancia a la que se encuentre la luz del sol o la artificial, tal y como se muestra en la imagen.



2. Altura del origen de la luz.
La altura del origen de la luz es muy importante. Hay que tener en mente la diferencia entre las sombras del día y las del atardecer.
Cuanto más alto está el origen de la luz, más corta será la sombra, y al contrario, si el origen de la luz es bajo, la sombra se alarga.

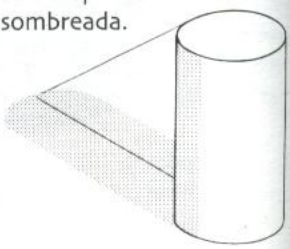


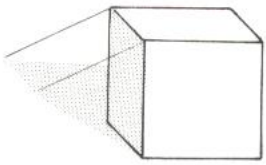
1. La luz viene de arriba, por delante y en diagonal



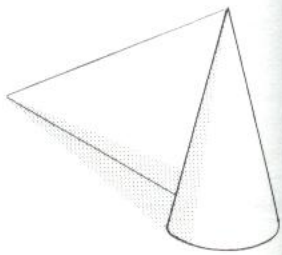
En la ilustración se ha aplicado una trama en la zona sombreada.

Vamos a ver las sombras cuando la luz procede de las tres direcciones siguientes: por delante en diagonal, de lado y por detrás en diagonal.

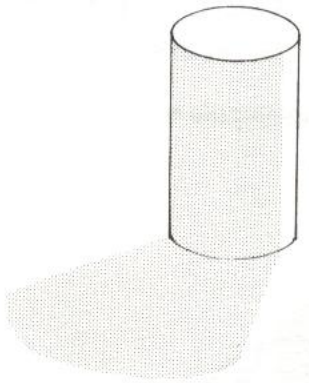




El extremo de la sombra del cilindro se redondea.



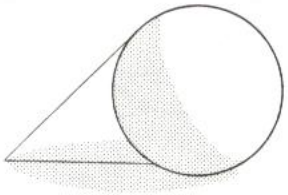
Éstos son los volúmenes básicos que se utilizan en dibujo artístico. El cuerpo humano y otros objetos con formas complicadas son al fin y al cabo una combinación de los cuatro volúmenes básicos. Por eso es necesario comprender cómo se proyectan las sombras de cada uno de ellos.

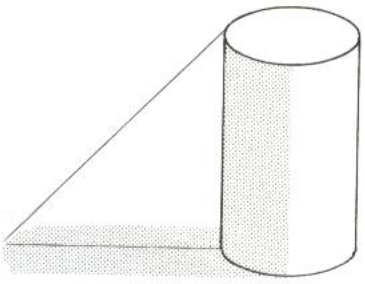


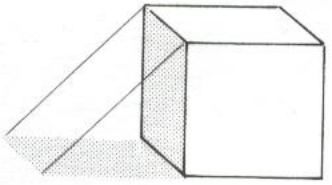
Con luz artificial

La forma en que se crea la sombra bajo la luz artificial es complicada, de manera que en el manga se dibujará una sombra que se vaya ensanchando de manera aproximada.

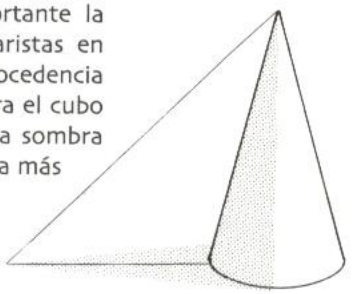
2. La luz da de perfil e inclinada



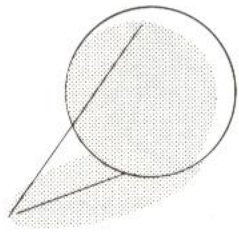


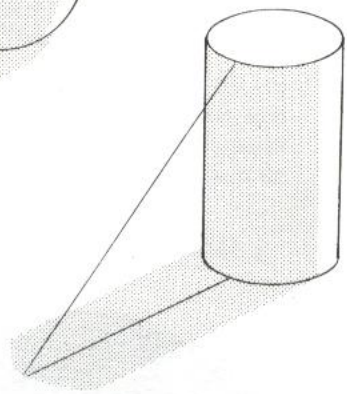


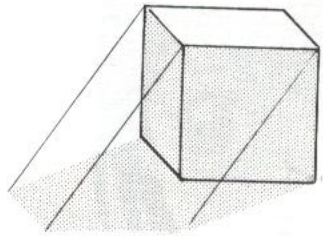
Para los objetos con forma de caja, es importante la posición de las aristas en relación con la procedencia de la luz. Si se gira el cubo sobre sí mismo, la sombra caerá sobre la cara más cercana del cubo.



3. La luz da por detrás e inclinada







La sombra que proyecta un cono es triangular.

CÓMO DAR SOMBRA AL ROSTRO DE UN PERSONAJE

Vamos a ver unos ejemplos de sombreado facial.

1. Sombra tenue

2. Sombra media

Esta sombra es difícil de conseguir en las caras redondas. Se reproduce también la sombra del pelo en la frente.

3. Sombra intensa (a contraluz)

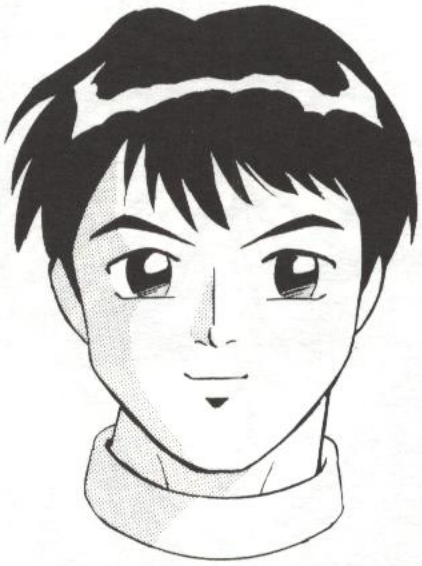
Si se da un poco de brillo en la nariz se le confiere al rostro un efecto tridimensional.

4. Sombra del perfil

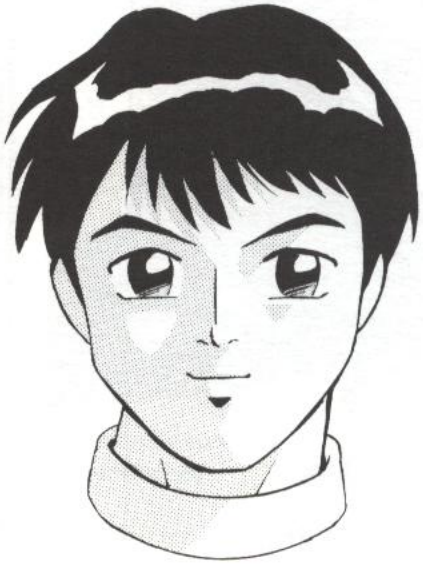
Aquí la luz da por delante.

Hay que decidir cuánta intensidad se le dará a la sombra de los personajes en función de la escena. Para expresiones alegres, la sombra será muy leve, para escenas de atardecer, serán más intensas; por otra parte, aunque en las viñetas corrientes no se dibujen sombras, en las viñetas de planos cortos se pueden utilizar para dar énfasis.
Evidentemente los artistas que prefieran dibujar sin sombras pueden prescindir de ellas

1. Sombra tenue

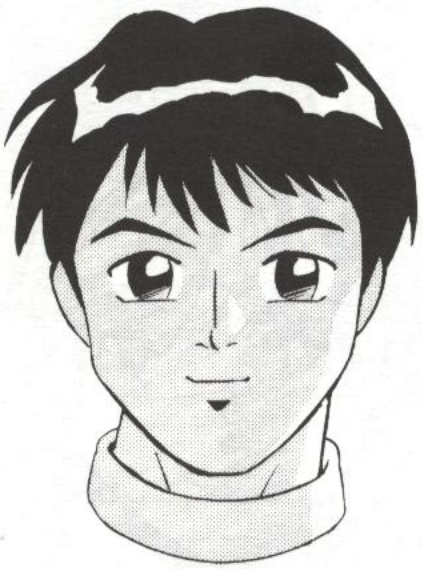


2. Sombra media



Normalmente las facciones de los hombres son más pronunciadas que las de las mujeres, y para plasmarlo se pueden dibujar sombras debajo de las cejas.

3. Sombra intensa



4. Sombra del perfil

DISTINTOS TIPOS DE SOMBRAS FACIALES

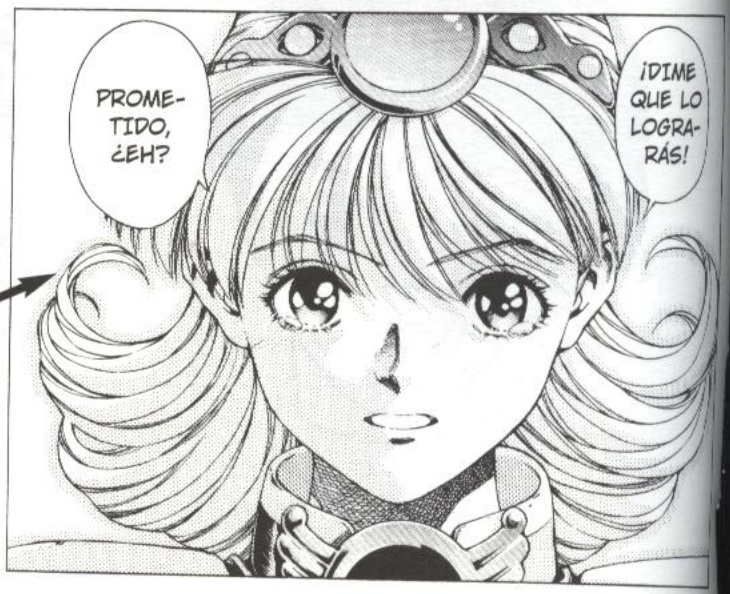
Las sombras están representadas con tramas de degradado. Son más expresivas que las tramas de puntos.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

Si se reproducen las sombras con tramas de punto fino, la escena queda más suave. En la viñeta contigua, vemos una ilustración reducida y por eso la trama parece más densa.

© Yu Kinutani/Enix/G Fantasy/Lucky Racoon



© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

Para los personajes en cuyo rostro ya se ha aplicado alguna trama, se recurre al solapado.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"

El contraluz confiere a la escena un aire de agresividad.

Sombras que se proyectan con luz desde abajo

Cuando la luz da por debajo, las sombras faciales intensifican las expresiones como ira, miedo u otras pasiones.

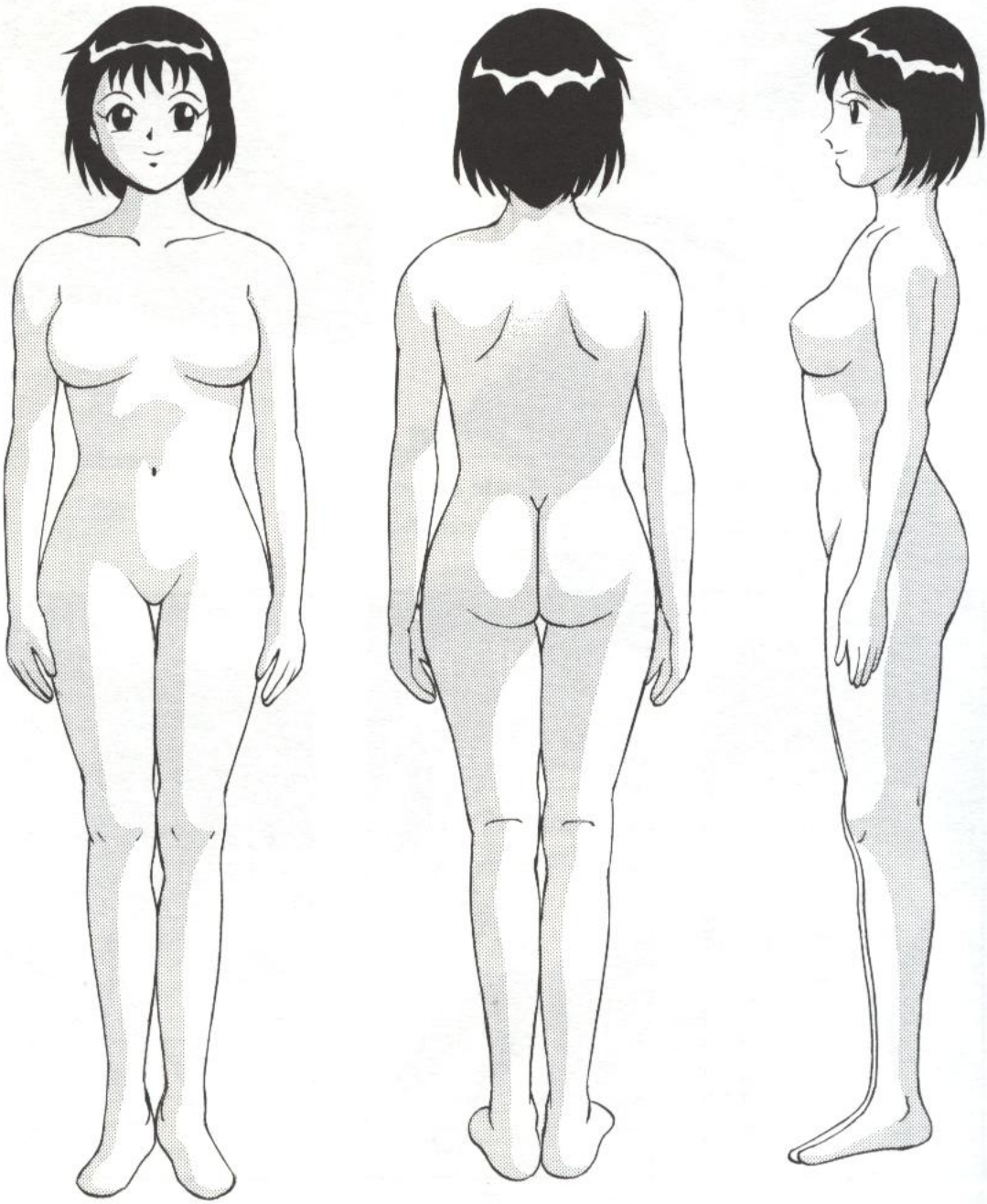
Miedo

Poder

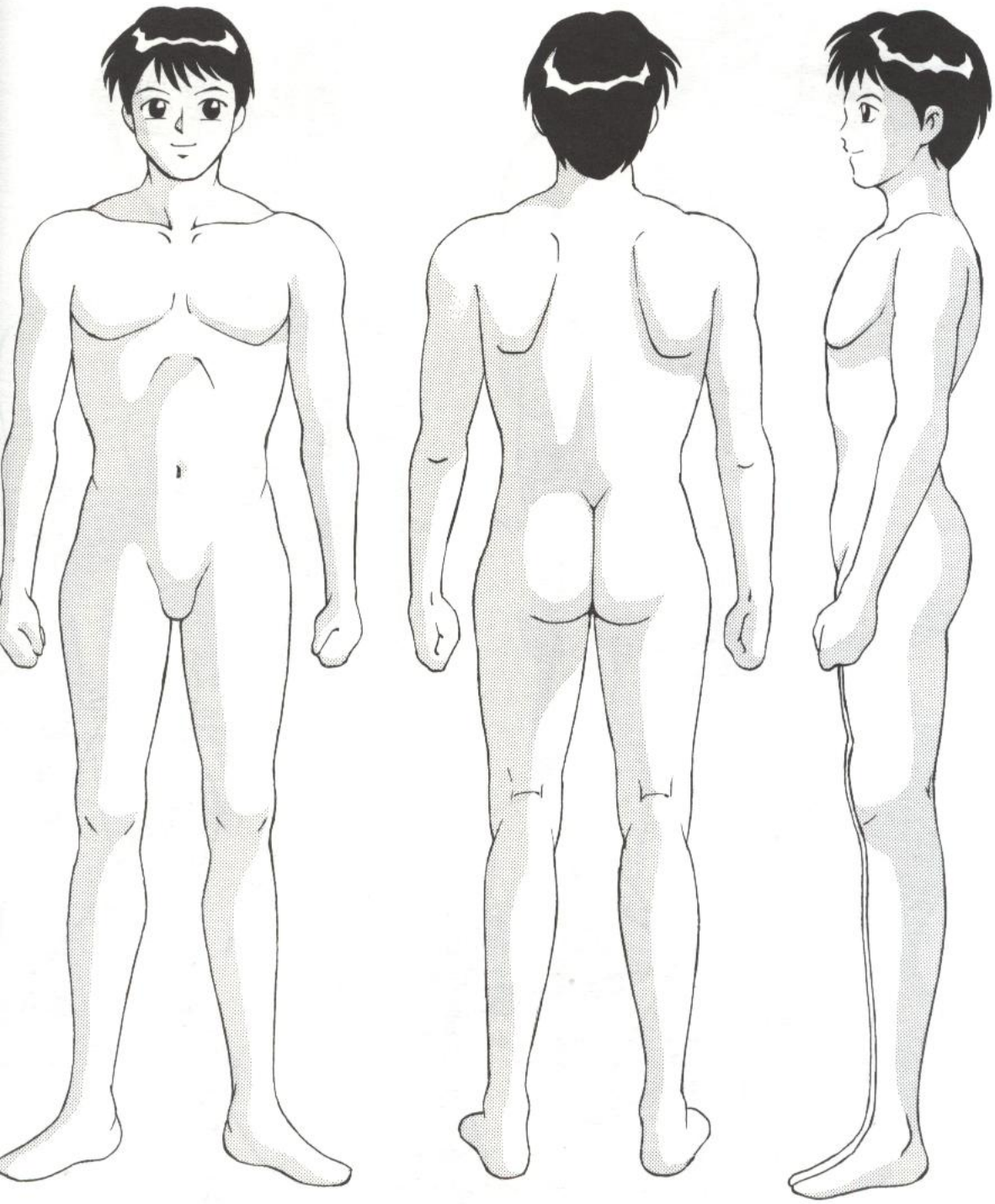
Ira

SOMBRAS CORPORALES

Vamos a ver cómo se expresan las sombras corporales con tramas.

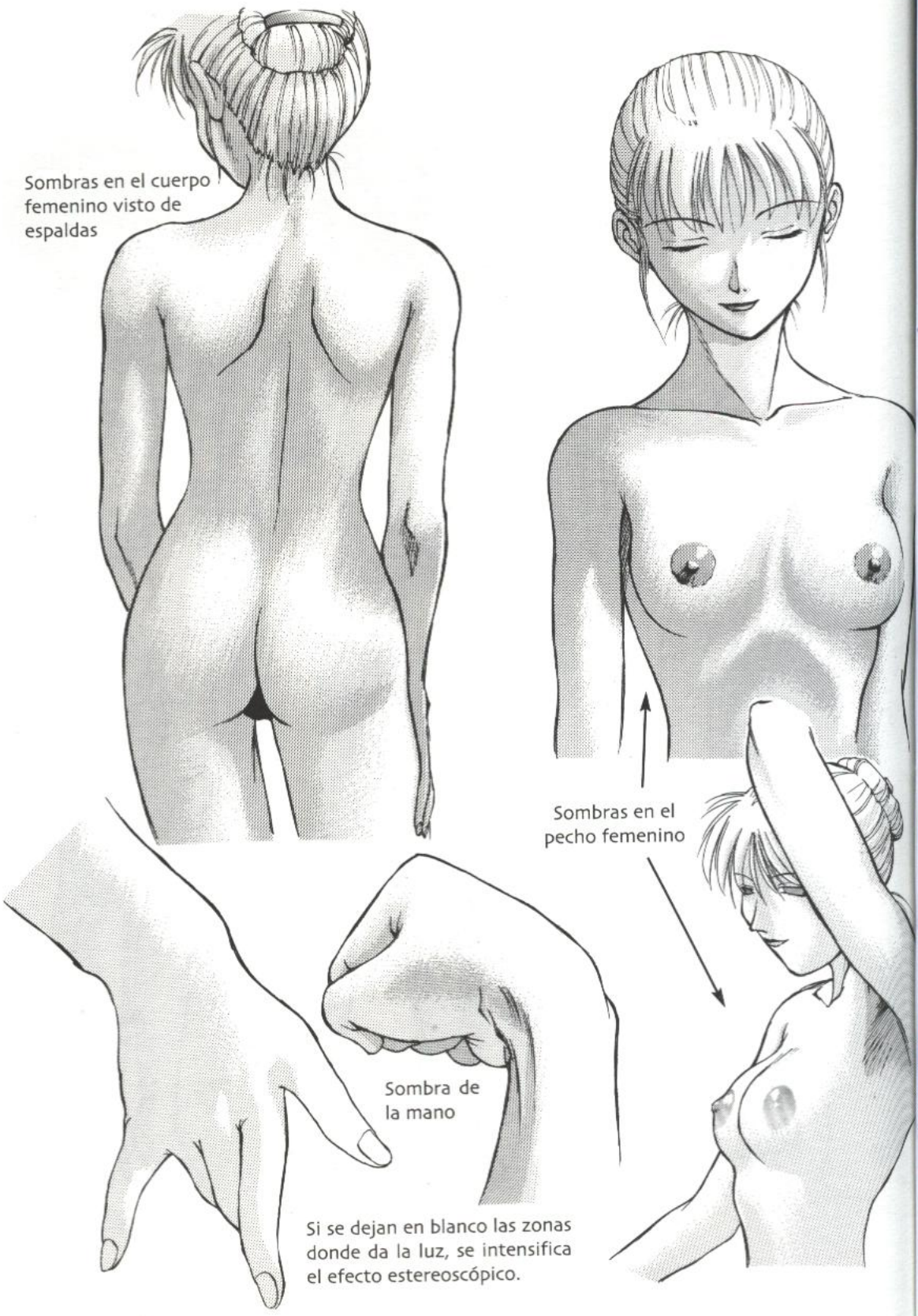


En este ejemplo las sombras, que se han simplificado con respecto a la realidad, confieren un efecto tridimensional al personaje. Además, aumentan en función de la intensidad de la luz.
Como las sombras también son una parte del dibujo, no se representan con tanto realismo como en la realidad, sino que se pueden reproducir exageradas y originales.



Sombras de las partes del cuerpo

En la realidad, las sombras son muy complicadas. Mediante el raspado o el raspado doble se puede variar la intensidad de las sombras y de este modo quedan más realistas.



En esta ilustración no se ha empleado raspado pero se ha reproducido la sombra de la pierna derecha sobre la izquierda para dar más realismo.

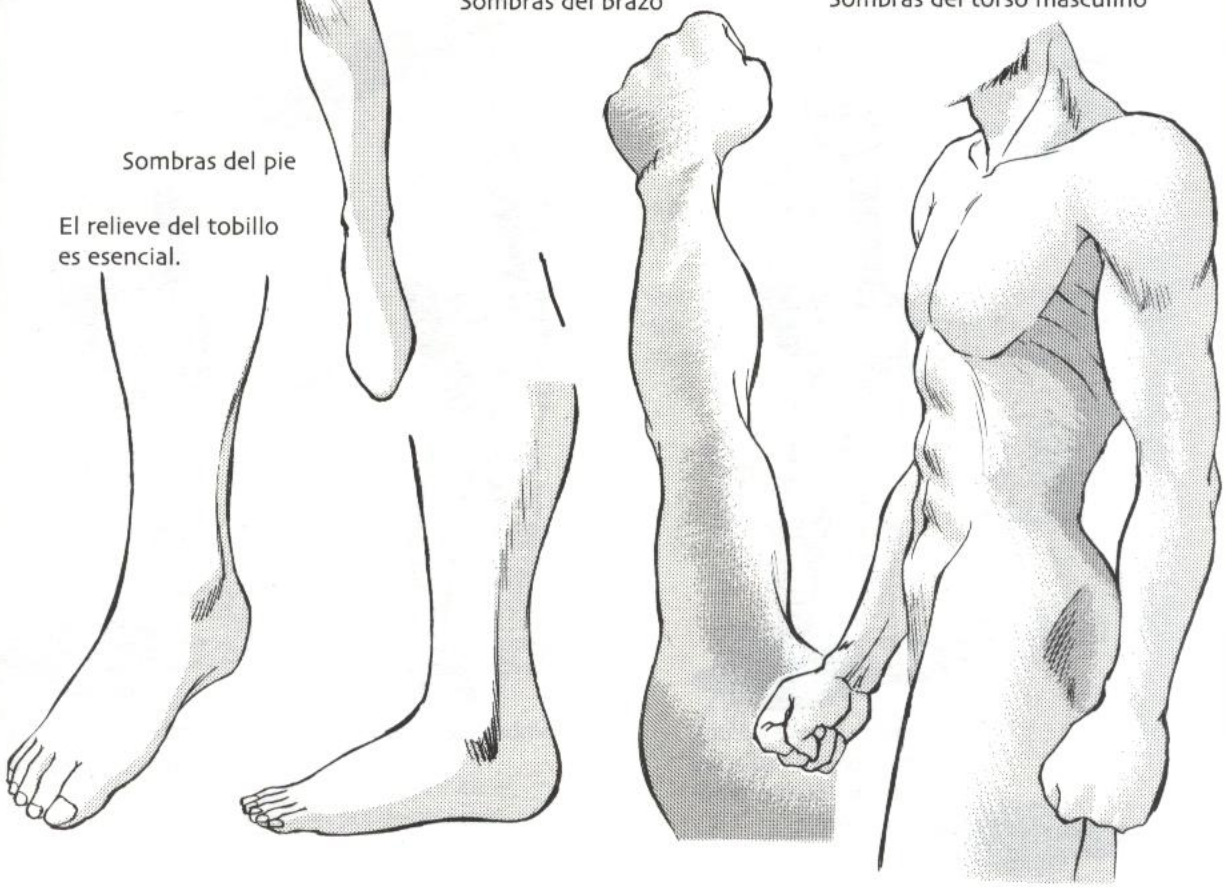
Las sombras del cuerpo femenino por debajo del pecho

Sombras del brazo

Sombras del torso masculino

Sombras del pie

El relieve del tobillo es esencial.



CÓMO DIBUJAR LAS SOMBRAS QUE SE PROYECTAN EN EL SUELO

En la realidad, la longitud de las sombras que se proyectan al exterior en el suelo varía en función de la posición del sol.

La postura de los personajes también influye en la forma de las sombras. Pero representarlas al detalle es complicado, de manera que se pueden reproducir con formas simplificadas.

Sombras de día

En resumen, lo esencial es que el lector comprenda que hay sombras.

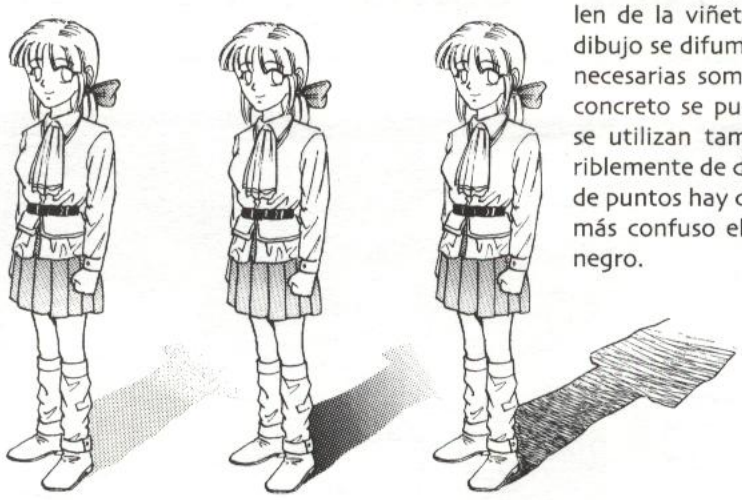
Cuando se trata de una sombra bajo un sol muy fuerte, se puede dibujar en negro.

Sombra con trama

Sombra con rejilla y trazos en diagon

Sombras de la mañana y de la tarde

Las sombras que son demasiado largas, se salen de la viñeta y no son necesarias para el dibujo se difuminan y se dejan a mitad (si son necesarias sombras largas para un efecto en concreto se pueden conservar). En este caso se utilizan también rejillas o tramas, preferiblemente de degradado. Si se utilizan tramas de puntos hay que difuminar bien. Si no hacen más confuso el dibujo, se pueden dibujar en negro.



Raspado en trama de puntos

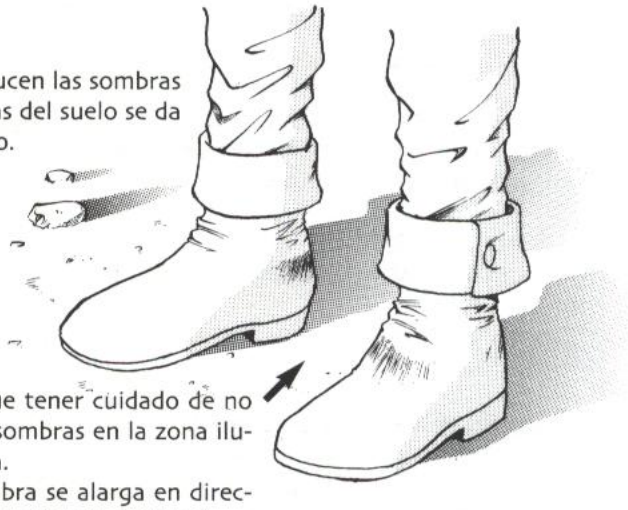
Trama de degradado

Rejilla

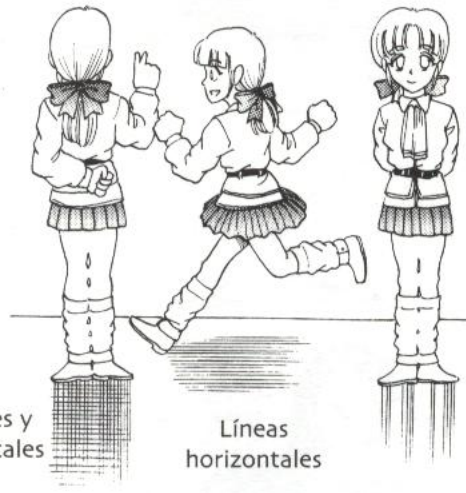
No hay que olvidar las sombras de los pies.

Negro

Si se reproducen las sombras de las piedras del suelo se da más realismo.



Hay que tener cuidado de no poner sombras en la zona iluminada.
La sombra se alarga en dirección opuesta a la de la luz.



Líneas verticales

Líneas verticales y horizontales

Líneas horizontales

Las sombras que se proyectan en el hielo o en superficies pulidas se representan con líneas.

Cuando un personaje está saltando, siempre hay que dibujar la sombra debajo. De lo contrario, no da la impresión de que esté saltando.

Mal

Bien

CÓMO DIBUJAR SOMBRAS EN EXTERIORES

1. Para las sombras que están cerca se han aplicado tramas más densas que en las sombras lejanas, para reforzar la perspectiva.

2. Como en los tejados y en los árboles ya se han aplicado tramas, el efecto de la sombra se consigue con solapado.

3. Aunque las sombras no se plasmen al detalle, si se dejan zonas en blanco en los puntos de luz se intensificará el efecto tridimensional.

4. Sombra de la pared. Si la luz da de frente, no es necesario dibujarla.

5. Sombra de personaje. Como el fondo tiene muchos detalles, para equilibrar la viñeta, se ha representado esta sombra con bastante fidelidad. Se puede dibujar más simplificada.

6. Sombra de debajo del coche. Sin esta sombra el coche no quedaría realista. Es esencial.
Preferiblemente se utilizan tramas densas.

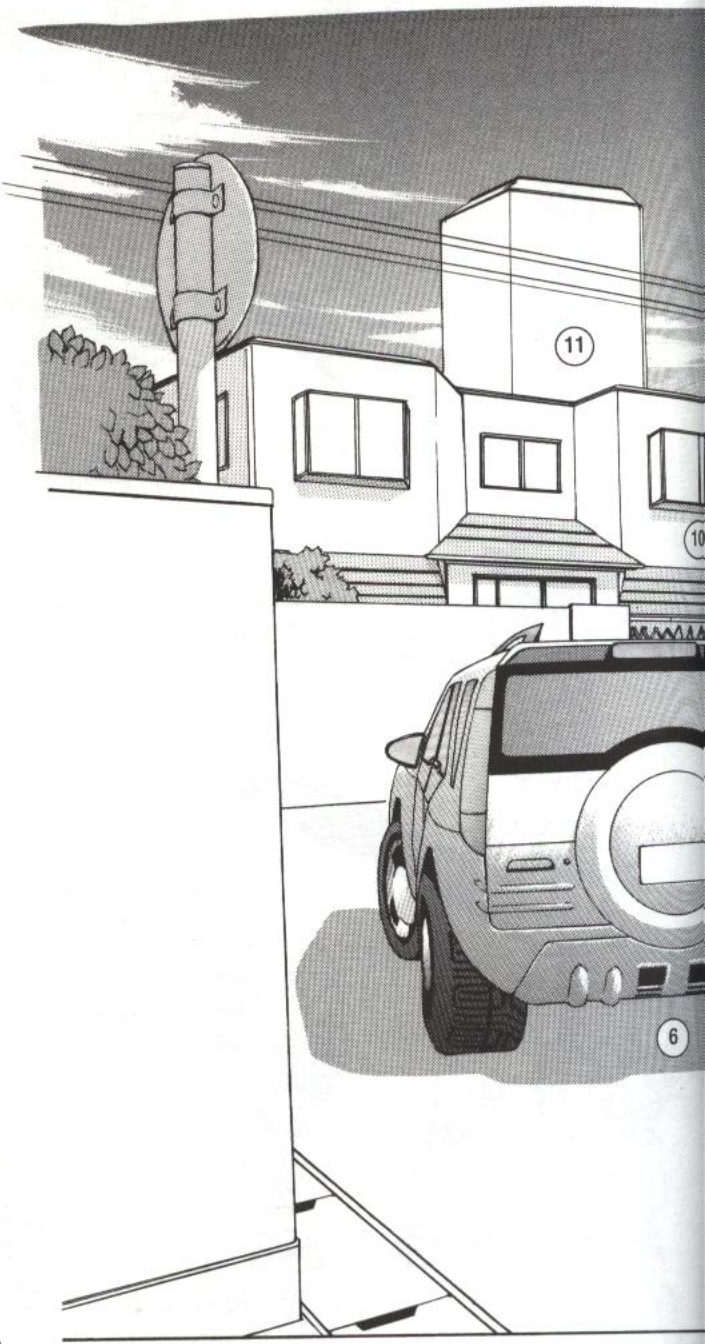
7. La sombra del poste de la luz refleja la forma cilíndrica.

8. Sombra del poste de la luz sobre el árbol y el cubo de la basura. No es estrictamente necesario reproducir estas sombras tan alejadas.

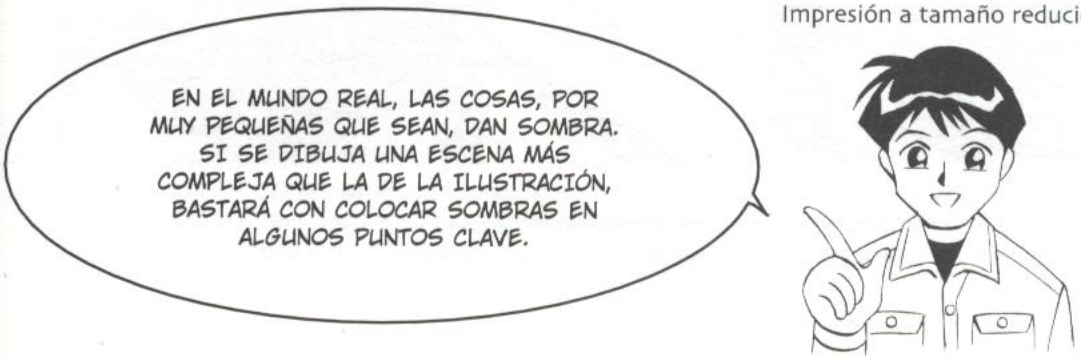
9. Sombra del tejado. Si se reproduce esta sombra, resulta obvio que el tejado sobresale.

10. Sombra de la ventana.

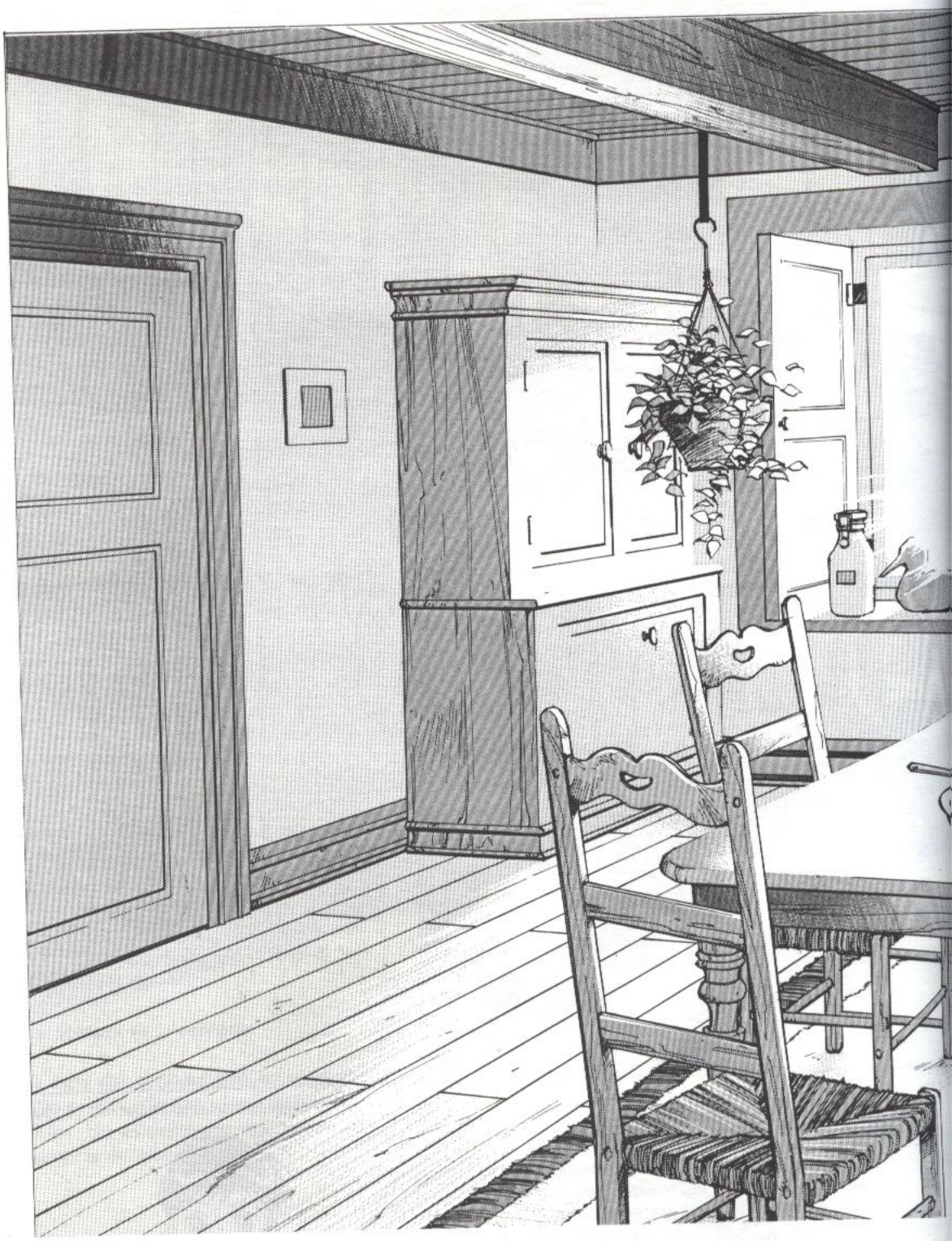
11. Para dar profundidad, en el fondo sólo se han dibujado unos pocos edificios. No es necesario reproducir las sombras en este caso.



Impresión a tamaño reducido (83%)



CÓMO DIBUJAR SOMBRAS EN INTERIORES



Las técnicas clave son...
Los bordes de las tramas se han raspado para reforzar la intensidad de la luz.
Las zonas donde la sombra se ha plasmado solapando tramas refuerzan la luz y al mismo tiempo dan perspectiva.

Este dibujo representa una escena iluminada por la agradable luz de la mañana.

© Yu Kinutani/Paper House Inc./Hyouhaku no joujou shijin Sion/New Beginning

La luz que entra por la ventana se representa con toques de blanco sobre la trama.
Para resaltar la intensidad de la luz no se dibuja el contorno de la mesa ni de los muebles.

CONTINUARÁ EN EL VOLUMEN 3